

ОНТОЛОГИЯ: БЫТИЕ И НЕБЫТИЕ

А.С. Ветушинский, Е.В. Галанина

ОНТОЛОГИЯ ВИДЕОИГР: ОБЪЕКТЫ, МИРЫ И СРЕДА

Аннотация. Видеоигры – это важнейшая часть современной культуры. Сегодня их применяют в образовании, науке и бизнесе, используют при подготовке космонавтов, военных и врачей, выставляют в музеях современного искусства и, конечно же, изучают в университетах по всему миру. В этом смысле авторам настоящей статьи представляется принципиальным и философское осмысление видеоигр. Причем первоочередным авторам видится изучение именно онтологии видеоигр. Ведь без описания и анализа онтологии видеоигр, невозможно отчетливо ответить, что же такое видеоигры, как они устроены и на каких онтологических и гносеологических положениях базируются. Однако, авторы отдают себе отчет, что нет, и не может быть единой онтологии видеоигр. Ведь в зависимости от того, как видеоигры будут пониматься, различными получатся и онтологии. Поэтому авторы предлагают обратиться к трем основным онтологиям видеоигр, где первая онтология будет обращаться к видеоиграм как явлению культуры, вторая – как виртуальным мирам, а третья – как медиуму, посреднику между человеком (игроком и разработчиком) и игровой платформой, взаимодействие которых как раз и делает возможным видеоигры.

Ключевые слова: цифровая культура, исследования видеоигр, плоская онтология, онтология видеоигр, компьютерные игры, видеоигры, виртуальные миры, геймер, разработчик видеоигр, игровая платформа.

Abstract. Video game became an imperative part of the modern culture, which at the present stage finds its application in education, science and business, as well as training of cosmonauts, military officers, and medical personnel. We can also see video games exhibited in museums of modern art, and of course, they are studied in universities all over the world. In this sense, the authors attempt to cognize the philosophical aspect of video games, namely the ontology. Because without the description and analysis of the ontology of video games, it is impossible to understand their structure, as well as which ontological and gnoseological positions they are based upon. However, the authors believe that there is no single ontology, considering that there are different apprehensions of video games. Thus, the authors suggest referring to the three main ontologies of video games: the first one views them as the cultural phenomenon; the second – as the virtual worlds; and the third – as the mediator between a human (gamer and developer) and gaming platform, the interaction of which, as a matter of fact, makes the video games possible.

Key words: gamer, virtual worlds, digital culture, game studies, flat ontology, ontology of video games, computer games, video games, game developer, gaming platform.

Введение

Видеоигры – это важнейшая часть современной культуры [1]. Сегодня их применяют в образовании [2], науке [3] и бизнесе [4-6], используют при подготовке космонавтов, военных и врачей [7], выставляют в музеях современного искусства [8] и, конечно же, изучают в университетах по всему миру [9]. И хотя в первую очередь видеоигры изучаются в рамках специальной дисциплины по исследованиям видеоигр (*game studies*) [10] и более общей дисциплины по исследованиям современных медиа, мы считаем, что принципиальным также является философское осмысление видеоигр. Ведь что такое

видеоигры? Как они устроены? На каких онтологических и гносеологических положениях базируются, и какие представления о человеке и мире порождают? Для того, чтобы ответить на эти вопросы, нам просто необходимо детально изучить и адекватно описать онтологию видеоигр. Именно поэтому задача настоящей статьи заключается в том, чтобы описать и проанализировать те онтологии, в рамках которых существуют видеоигры.

При этом сразу оговоримся, что нет, и не может быть единой онтологии видеоигр. Ведь хотя онтология видеоигр и исходит из того, что видеоигры существуют (иначе об онтологии видеоигр было бы вообще бессмысленно говорить), сами видеоигры

Публикация подготовлена в рамках поддержанного РГНФ научного проекта №16-33-01069.

могут пониматься по-разному. А значит, различными могут быть и их онтологии. Поэтому в настоящей статье мы опишем и проанализируем три наиболее значимые онтологии видеоигр, которые, как мы считаем, только и могут позволить в наиболее полном виде философски охватить видеоигры, учитывая особенности их существования и устройства.

Онтология множественного: видеоигры – это всегда что-то еще

В случае изучения онтологии видеоигр, прежде всего, необходимо учесть вклад американского философа, исследователя и разработчика видеоигр Яна Богоста [11]. Проанализировав историю осмысления видеоигр в рамках специализированных академических исследований, Богост обнаружил, что динамика этого осмысления может быть описана посредством пошаговой смены четырех базовых исследовательских оптик, каждая из которых исходила из вполне определенной онтологической модели.

Так, первую онтологическую модель Богост назвал онтологией форм. Основная идея здесь заключалась в том, что в подлинном смысле существуют лишь наиболее общие структуры, в соответствии с которыми функционируют видеоигры, а вовсе не сами конкретные видеоигры, по-разному реализующие этот конечный набор структур. Именно в рамках этой онтологической модели, к примеру, и развернулась принципиальная для возникновения исследований видеоигр (*game studies*) полемика между нарратологами и людологами [12]. Так, нарратологи исходили из того, что видеоигры – это, прежде всего, текст. В таком случае видеоигры превращались лишь в определенным образом рассказываемые истории. Главный же вопрос, который следовал отсюда: сколько всего историй было рассказано в видеоиграх? То есть речь шла не о специфике конкретных игровых историй и, допустим, их идеологической критике, но о наиболее общих нарративах, стоящих за множеством своих конкретных реализаций. Схожим образом действовали и людологи. И хотя, согласно их позиции, видеоигры – это именно правила, их также интересовал поиск наиболее общих систем правил, так или иначе реализованных в той или иной конкретной видеоигре. Таким образом, и там, и там получалось, что имея дело, казалось бы, с различными видеоиграми, исследователь зачастую имел дело с одной и той же видеоигрой. Именно такой формалистский подход и стал причиной особого интереса к проблеме жанра. Ведь если все множество видеоигр может быть сведено к конечному

набору того, как функционирует нарратив, или же к конечному набору того, как функционируют правила, то жанр как раз и превращался в имя этих общих нарративных или процедурных (в плане реализации правил) систем («стратегия в реальном времени» отличается от «шутера от первого лица» лишь тем, что они основываются на различных базовых системах правил или же различным образом реализуют заложенный в них нарратив).

И хотя первая онтологическая модель сыграла ключевую роль для возникновения *game studies* как академической дисциплины, все-таки она содержала серьезный изъян. Ведь получалось, что множество важнейших сторон и аспектов видеоигр оказывались совершенно неучтенными. И действительно, ради чистоты форм приходилось жертвовать слишком многим. Именно поэтому на смену первой онтологической модели пришла вторая онтологическая модель.

Согласно этой новой модели, видеоигры существуют на различных уровнях, одни из которых более существенны, другие – менее. То есть речь шла уже не о том, чтобы изучать лишь то, что существует в подлинном смысле этого слова (некоторую сущность), но о том, что и видимость (например, специфику присутствия формы в рамках конкретного содержания) также следует изучать. И хотя видеоигры в таком случае и оказывались чем-то гораздо большим, чем исследователи предполагали в самом начале, все равно получалось, что не все аспекты видеоигр оказывались одинаково учтены. В этом смысле, хотя на данном уровне и открывалось множество новых тем и сюжетов, в целом, доминирующими остались темы, разрабатываемые в рамках первой онтологической модели.

Ситуация изменилась с переходом к новой – третьей – онтологической модели. Именно здесь исследователи впервые обратили пристальное внимание на субъекта – игрока. Отныне центр исследований сместился с форм и структур, как если бы они существовали сами по себе, к взаимодействию игрока и игрового мира. И действительно, игра является игрой лишь в той мере, в какой в нее кто-то играет. И даже чистые формы в таком случае оказываются существующими лишь в моменте их актуализации игроком, то есть в процессе их реализации в реальном времени игры [13].

Описав три онтологические модели, Богост предложил перейти к следующей. С его точки зрения, это необходимо было сделать просто потому, что все три предшествующие онтологические модели оставались одинаково редуционистскими, то есть все они исходили из того, что есть подлинное и неподлинное (которое при этом понима-

лось лишь как тень, реализация или особая форма данности подлинного, которое и есть центр и источник всего). Богост же настаивал на радикальной несводимости различных аспектов видеоигр по отношению друг к другу. Видеоигры, согласно его концепции, существуют на множестве уровней, ни один из которых не является фундаментом для другого. Видеоигры – это сложный, комплексный объект, или, как говорит сам Богост, *бардак*. И это такой бардак, который не нужно стремиться разобрать, поскольку убирая его, мы теряем специфику и самих видеоигр [11, с. 97-98].

Достаточно лишь взглянуть на дальнейшее развитие исследований видеоигр, чтобы убедиться: Богост оказался прав. И действительно, видеоигры – это, конечно, правила (ведь без правил нет игр). Но это не только правила. Это еще и нарративы (ведь даже правила производят особого рода месседж). Но это не только правила и нарративы. Это еще и игроки, взаимодействующие с игровыми мирами (ведь игры не существуют сами по себе). Но и это, в конце концов, не все. Ведь видеоигры – это еще и особая форма интерактивного цифрового искусства, и программы, написанные на языке цифрового кода, лишь на уровне репрезентации выглядящие как яркие красочные миры, и игровые платформы, без которых видеоигры вообще не могли бы существовать. И даже более того, видеоигры – это еще и игровая индустрия, это рынки, это скандалы и сенсации в прессе, это игровые сообщества, это то влияние, которое видеоигры оказывают на другие сферы культуры. Таким образом, если говорить в наиболее общем виде, то видеоигры – это *всегда что-то еще*. И дело не в том, чтобы охватить все это многообразие, но в том, чтобы исследовать видеоигры определенным образом, зная, что за рамками рассмотрения всегда остается что-то еще – не менее существенное для видеоигр и их понимания.

При этом вот что здесь важно: сама динамика осмысления видеоигр вполне повторяет динамику осмысления бытия в истории философии. Так, первая онтологическая модель отсылает к метафизическим системам типа парменидовской (все, что нас окружает, неподлинно, подлинным же является лишь само бытие – единое, неделимое, вечное, нерушимое), вторая – к метафизическим системам в духе неоплатонизма (хотя в подлинном смысле есть только Единое, Ум и Душа также существуют, пускай и только благодаря их причастности Единому, эманациями которого они являются), третья – к критической философии Канта (мы можем знать реальность лишь в той мере, в какой она нам дана, но ничего не знаем и не можем знать о том, какой она является на самом деле), четвертая же – к пло-

ской онтологии Хармана [14], Брайнта [15], Мортонна [16] и самого Богоста [17], основной особенностью которой является отказ от всякой вертикали, то есть от всего того, что вводит принцип ранжирования и иерархии в качестве принципа, в соответствии с которым устроено само бытие. Таким образом, онтология видеоигр как явления культуры в наиболее адекватном виде схватывается именно плоской онтологией, как она представлена в трудах ее основных представителей.

Множественность онтологий: видеоигры и виртуальные миры

И все-таки, когда мы говорим о видеоиграх, мы, как правило, имеем в виду именно те видеоигры, в которые можно взять и поиграть на той или иной игровой платформе (от персонального компьютера и домашней консоли до мобильных устройств и игровых автоматов). Более того, когда мы играем, все внешнее по отношению к самой видеоигре, перестает играть решающую роль. В этом смысле видеоигра редуцируется лишь к тому, что существует по ту сторону экрана. Даже игрок берет себя как бы в скобки. На первом месте остается сам игровой мир и то, что в нем происходит. И хотя такой взгляд на видеоигры, как уже было отмечено ранее, неизбежно локален и ни в коем случае не исчерпывает всей множественности, к которой отсылают видеоигры, тем не менее, он также требует детального онтологического рассмотрения.

Причем самым существенным здесь является то, что каждая видеоигра – это уже готовая, законченная, функционирующая в реальном времени онтология [18]. И действительно, каждая видеоигра дает нам возможность отправиться в какой-то конкретный, особым образом устроенный мир, который существует согласно имманентно присутствующим ему законам и подчиняется логике самой игры [19]. И хотя мы знаем, что эти миры вымышлены, что это виртуальные миры, тем не менее, в своей виртуальности они значительно реальнее, нежели виртуальные миры кинематографа, литературы или, например, комиксов. Ведь только в видеоиграх мы можем делать то, чего делать не нужно, заниматься тем, что никак не влияет на завершение игры. И действительно, только в видеоиграх мы можем отправиться на поиски границы Вселенной (и даже ее найти), изучать взаимодействия объектов (которые, возможно, и не должны были взаимодействовать по изначальному замыслу), разбираться и порой даже удивляться игровой физике (а иногда и фактически фиксировать нарушение этих законов, очередной раз застревая посреди текстур). Поэтому

му повторяем, каждая видеоигра – это готовый законченный мир и в этом смысле готовая онтология, которую исследователь может эксплицировать, имманентно, шаг за шагом, изучая и проясняя ее. От исследователя в данном случае требуется лишь одно: рассматривать мир видеоигры исходя из него самого. То есть не использовать наш мир как объяснительную схему для мира видеоигры, но описывать мир видеоигры как самоценный и автономный по отношению к нашему.

Для примера возьмем тот же «Тетрис». С чем мы сталкиваемся? Мы получаем совершенно странный непонятный мир, в определенной точке которого имеется своего рода портал, из которого в мир игры попадают разного рода объекты. Исследуя этот мир, мы узнаем, что типов этих объектов всего семь. При этом каждый из них может принимать одно из четырех положений. А учитывая, что в этом мире имеется гравитация, то все объекты, попадая в мир из таинственного портала, мгновенно начинают падать вниз. Они падают и начинают загромождать все игровое пространство. Однако, если их падение, в итоге, создает прямую горизонтальную линию, то эти объекты аннигилируются и исчезают из этого мира (возможно, таким образом открывается обратный портал, перекидывающий объекты из этого мира в другой мир, из которого они сюда изначально прибыли). Поддерживать существование этого мира означает не допускать его окончательного захламления, но удерживать наличие пустого пространства в нем. И хотя «Тетрис» – это просто классическая игра-головоломка, даже «Тетрис» может стать объектом онтологического анализа. Что уж говорить о более сложных видеоиграх, в самом своем устройстве и представленных в них нарративах предполагающих гораздо более сложное и принципиально отличное от нашего мира онтологическое устройство.

И действительно, мы, будучи внешними наблюдателями по отношению к миру видеоигры, можем знать о нем много такого, о чем персонажи, его населяющие, никогда не смогли бы узнать. В случае видеоигр мы, к примеру, прекрасно можем разобраться не только с тем, как мир видеоигры существует феноменально, но и как он существует на самом деле. Так, мы можем узнать, как в нем функционирует пространство (в зависимости от того или иного игрового движка), каков на самом деле мир (его границы и особенности существования), каково его предельное числовое устройство (напомним, что игра существует и на уровне цифрового кода, который, как мы считаем, относится к миру видеоигры аналогично тому, как математические формализмы, описывающие устройство Вселенной, относятся к нашему феноменальному

миру), и чем на самом деле являются существа, его населяющие. Например, в *Fallout 3* персонаж задается через 8 основных характеристик (сила, восприятие, выносливость, харизма, интеллект и т.д.), 12 производных характеристик (здоровье, очки действия, максимальный груз, сопротивляемость радиации, реакция и т.д.), 13 навыков (бартер, ремонт, наука, скрытность, красноречие и т.д.) и 67 способностей (эксперт-сапер, стойкость, точность и т.д.). И вот в чем дело: в случае видеоигры каждая такая характеристика перестает быть абстракцией, но напрямую влияет на те или иные игровые показатели. Так, уровень интеллекта напрямую связан с навыками науки, ремонта и медицины. И хотя в реальном мире мы бы также могли воспользоваться аналогичным способом описания, в нем бы мы никогда не смогли с уверенностью заявить, что это не просто объяснительная схема, но сам мир именно таков. А вот в случае видеоигр мы можем это сделать.

Онтология видеоигр как медиума: встреча Платона с гностиками

Если посмотреть, какого рода сущее полагается в качестве существующего в процессе видеоигры, то можно сразу обнаружить, что речь идет о трех типах сущего – игроке, мире игры и игровой платформе. При этом игрок не принадлежит миру игры, но лишь связан с ним посредством платформы. То есть он принципиально трансцендентен по отношению к миру и взаимодействует с ним радикально извне. То же и с платформой. Ведь она для мира является лишь условием, но никоим образом не самим миром. В этом смысле игрок оказывается концептуально аналогичен богу, а платформа – материи. И если без материи (платформы) мир не был бы реален (но был бы лишь воображаемым), то без участия бога (игрока) мир так бы и остался свернутым в единую точку. Ведь без игрока мир – это просто информация. Но лишь с игроком она обретает некоторый смысл. Причем мы считаем, что сама возможность проведения аналогии между игроком и богом не так уж и случайна. Ведь задача игрока заключается в том, чтобы довести некоторую историю до завершения (или возвышения, в случае если завершение не предусмотрено). У него есть обязанности и зона ответственности. В этом смысле такой бог – это принципиально этическая фигура. Это не тот бог, который может создать мир, в котором нет проблем, но тот бог, который приходит в мир, чтобы проблемы разрешились. И как только проблемы оказываются разрешены, бог может вернуться к себе и к своим собственным

проблемам, что будет означать окончание его пребывания в мире игры.

Но вот в чем проблема: если игрок – это бог, то как быть с представлениями о боге как демиурге? Этот вопрос заставляет нас обратиться уже не к игроку, но к разработчику. И вот что интересно: в случае разработчика мы имеем немного другую онтологическую схему, полностью идентичную онтологии из «Тимея» Платона [20]. Ведь разработчик – это и есть демиург. И именно он главный активный персонаж упомянутого платоновского диалога. Материя же (платформа) пассивна. Демиург (разработчик) – это то, что создает мир, а материя (платформа) – это то, на основе и при помощи чего он создается. Однако, если обратиться к «Тимею», то можно заметить, что мир не рождается демиургом из самого себя (и тем более не рождается «из ничего»), напротив, сам мир творится демиургом в соответствии с идеей Блага, на которую он взирает. В нашем контексте это означает, что демиург не всегда является демиургом, но становится им ровно в тот момент, когда его захватывает эта Идея, как и разработчик становится разработчиком только тогда, когда у него появляется задача реализовать какой-то игровой концепт (и действительно, команду разработчиков иногда специально собирают под тот или иной проект). В этом смысле получается, что разработчик при помощи платформы стремится создать мир игры так, чтобы он соответствовал изначальному замыслу. Именно в этом и заключается его задача, и именно поэтому, сделав свое дело, он, как об этом писал Платон, вынужден уйти на покой, предоставив все остальное младшим богам. И хотя платоновские младшие боги (небесные светила) никоим образом не напоминают игрока, в нашем случае вполне можно использовать это выражение метафорически. Ведь разработчик самоустранился именно для того, чтобы дать место новому богу.

Таким образом, изначальны даны концепт и платформа. Концепт как то, что должно в итоге получиться, и платформа как то, что является одновременно как условием возможности того, что концепт станет реальностью, так и условием невозможности того, что концепт будет реализован без потерь. В любом случае, именно тот, кто берется реализовать этот концепт, кто обещает быть ему верным, и оказывается демиургом (разработчиком) – посредником между концептом и платформой. Затем, когда все сделано, демиург уходит на покой. В этом смысле мир также оказывается свернутым, причем так, что виртуально в нем присутствуют абсолютно все возможности, все проигрыши и поражения, все сценарии и все траектории игрока.

И если не придет игрок (бог), то все это так и будет свернуто. Однако не игрок ждет мира (в этом смысле предшествуя ему), но мир создает под себя игрока (по своему образу и подобию). И действительно, невозможно быть одним и тем же игроком (а значит, одним и тем же богом) в разных мирах.

И вот здесь интересно то, что это делает видимым своего рода гностический элемент, спрятанный в самом устройстве видеоигр как медиума. Ведь оказывается, что в случае видеоигр речь идет не об одном, но о двух богах, один из которых – игрок – должен забыть о существовании другого – разработчике. Игрок, подобно Ялдабаоту гностиков [21, с. 106-117], забывает, что есть кто-то, кто и его породил, и начинает мнить себя верховным богом. При этом оказывается, что в случае видеоигр это забвение имеет принципиальный характер. Игрок, ради получения прибавочного удовольствия, не может не действовать так, как если бы он начинал с нуля, то есть так, как если бы мир начинался вместе с ним, вместе с его нажатием кнопки «Начать игру».

Заключение

Таким образом, мы рассмотрели и проанализировали три онтологии видеоигр. Сначала мы обратились к онтологии видеоигр, понимаемых как явление культуры. Здесь мы обнаружили, что наиболее адекватной онтологией видеоигр является плоская онтология, как она представлена в трудах ее основных представителей. Затем мы обратились к онтологии видеоигр, понимаемых как виртуальные миры. Здесь мы обнаружили, что каждая видеоигра позволяет нам побывать в законченном, функционирующем в реальном времени мире, который может быть подвергнут специальному онтологическому исследованию. В итоге, получалось, что видеоигры – это не только множественное явление культуры, которое не может быть сведено к чему-то одному, но и нередуцируемая друг к другу множественность виртуальных миров, каждый из которых может быть исследован независимо друг от друга. И вот после рассмотрения этих двух онтологий, удерживающих различного рода множественности, мы обратились к промежуточной онтологии, в рамках которой видеоигры понимались как медиум, то есть как посредник между человеком (игроком и разработчиком) и игровой платформой. Эта онтология является промежуточной, так как, с одной стороны, отсылает к различным аспектам видеоигр, понимаемых как явление культуры (геймеры, разработчики, концепты игр, игровые платформы, игровые движки), а с другой, связывает их с виртуальными мирами видеоигр,

существующими только благодаря тому, что их кто-то создал по какому-то плану, и затем кто-то актуализирует в процессе игры. И вот эта онтология, как мы обнаружили, возвращает нас к онтологии, предложенной Платоном в «Тимее», правда, добавляет к ней довольно существенные элемен-

ты гностицизма. И хотя видеоигры могут быть рассмотрены и с других сторон (и в этом смысле могут описаны и при помощи других онтологий), мы считаем, что именно эти три онтологии позволяют в наиболее полном виде отразить ту онтологию, в соответствии с которой существуют видеоигры.

Список литературы:

1. Донован Т. Играй! История видеоигр. М., 2014. 648 с.
2. Brown H. Videogames and Education. London, NY, 2015. 248 p.
3. Быков Е. Геймификация научных исследований // Логос. 2015. №1 (103). С. 180-213.
4. Вербах К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М., 2015. 224 с.
5. Зикерманн Г. Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М., 2014. 272 с.
6. Салин А. К критике проекта геймификации // Логос. 2015. №1 (103). С. 100-129.
7. Galanina E., Bikineeva A., Gulyaeva K. Sociocultural Competence Training in Higher Engineering Education: The Role of Gaming Simulation // Procedia - Soc. Behav. Sci. 2015. Vol. 166. P. 339-343.
8. Bogost I. How to Do Things with Video Games. Minneapolis, London, 2011. 180 p.
9. Mäyrä F. An Introduction to Game Studies: Games in Culture. London, 2008. 208 p.
10. Ветушинский А. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. 2015. №1 (103). С. 41-60.
11. Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. №1 (103). С. 79-99.
12. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. №1 (103). С. 61-78.
13. Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness // Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht, 2003. P. 30-45.
14. Харман Г. Четвероякий объект: Метафизика вещей после Хайдеггера. Пермь, 2015. 152 с.
15. Bryant L. Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media. Edinburgh, 2014. 312 p.
16. Morton T. Realist Object: Objects, Ontology, Causality. Ann Arbor, 2013. 232 p.
17. Bogost I. Alien Phenomenology, or What is Like to be a Thing. Minneapolis, 2012. 168 p.
18. Ветушинский А. Основные вопросы метафизики видеоигр // Медиафилософия X Компьютерные игры: стратегии исследования. СПб., 2004. С. 44-61.
19. Галанина Е., Акчелов Е. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ // Философская мысль. 2016. №7. С. 97-111.
20. Платон. Тимей // Платон. Сочинения в четырех томах. Т. 3. Ч. 1. СПб., 2007. С. 495-588.
21. Сочинения гностиков в Берлинском коптском папирусе 8502. СПб., 2004. 448 с.

References (transliterated):

1. Donovan T. Igrai! Istoriya videoigr. M., 2014. 648 s.
2. Brown H. Videogames and Education. London, NY, 2015. 248 p.
3. Bykov E. Geimifikatsiya nauchnykh issledovaniy // Logos. 2015. №1 (103). S. 180-213.
4. Verbakh K., Khanter D. Vovlecai i vlastvui. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa. M., 2015. 224 s.
5. Zikermann G. Geimifikatsiya v biznese: kak probit'sya skvoz' shum i zavladet' vnimaniem sotrudnikov i klientov. M., 2014. 272 s.
6. Salin A. K kritike proekta geimifikatsii // Logos. 2015. №1 (103). S. 100-129.
7. Galanina E., Bikineeva A., Gulyaeva K. Sociocultural Competence Training in Higher Engineering Education: The Role of Gaming Simulation // Procedia - Soc. Behav. Sci. 2015. Vol. 166. P. 339-343.
8. Bogost I. How to Do Things with Video Games. Minneapolis, London, 2011. 180 p.
9. Mäyrä F. An Introduction to Game Studies: Games in Culture. London, 2008. 208 p.
10. Vetushinskii A. To Play Game Studies Press the START Button // Logos. 2015. №1 (103). S. 41-60.
11. Bogost Ya. Bardak v videoigrakh // Logos. 2015. №1 (103). S. 79-99.
12. Yul I. Rasskazyvayut li igry istorii? Kratkaya zametka ob igrah i narrativakh // Logos. 2015. №1 (103). S. 61-78.
13. Juul J. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness // Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht, 2003. P. 30-45.
14. Kharman G. Chetveroyakii ob'ekt: Metafizika veshchei posle Khaideggera. Perm', 2015. 152 s.
15. Bryant L. Onto-Cartography. An Ontology of Machines and Media. Edinburgh, 2014. 312 p.
16. Morton T. Realist Object: Objects, Ontology, Causality. Ann Arbor, 2013. 232 p.
17. Bogost I. Alien Phenomenology, or What is Like to be a Thing. Minneapolis, 2012. 168 p.
18. Vetushinskii A. Osnovnye voprosy metafiziki videoigr // Mediafilosofiya Kh Komp'yuternye igry: strategii issledovaniya. SPb., 2004. S. 44-61.
19. Galanina E., Akchelov E. Virtual'nyi mir videoigry: kul'turfilosofskii analiz // Filosofskaya mysl'. 2016. №7. S. 97-111.
20. Platon. Timei // Platon. Sochineniya v chetyrekh tomakh. T. 3. Ch. 1. SPb., 2007. S. 495-588.
21. Sochineniya gnostikov v Berlinskom koptskom papiruse 8502. SPb., 2004. 448 s.