

УДК 316.73

UDC 316.73

## СТАНАЎЛЕННЕ ВІДЭАГУЛЬНЯЎ ЯК ПРАДМЕТА НАВУКОВЫХ ДАСЛЕДАВАННЯЎ

## FORMATION OF VIDEOGAMES AS AN OBJECT OF SCIENTIFIC RESEARCH

**А. А. Разкоў,**

*малодшы навуковы супрацоўнік  
сектара сацыялогіі навукі і навуковых  
кадраў Цэнтра маніторынгу міграцыі  
навуковых і навукова-педагагічных кадраў  
Інстытута сацыялогіі НАН Беларусі*

**A. Razhkow,**

*Junior Researcher of the Sector of Sociology  
of Science and Scientific Personnel, Center for  
Monitoring the Migration of Scientific and Scientific-  
Pedagogical Personnel, Institute of Sociology,  
National Academy of Sciences of Belarus*

Паступіў у рэдакцыю 12.06.2023.

Received on 12.06.2023.

На падставе праведзенага аўтарам аналізу навуковай літаратуры па тэме ігр/гульняў прадстаўлены артыкул адлюстроўвае станаўленне сучаснага навуковага дыскурсу іх вывучэння. Артыкул прадэманструе дэтэрмінанты, распрацаваныя ў сферы аналізу гульняў, што фарміруюць спецыфіку іх навуковага даследавання сёння. Паказана, што сёння адным з маладых і перспектыўных напрамкаў даследаванняў, заснаваным на ідэях філосафаў і сацыёлагаў, што аналізавалі з'яву гульні, з'яўляецца вывучэнне відэагульняў.

*Ключавыя словы:* відэагульні, ігры/гульні, асаблівасці даследавання гульняў, сацыялогія відэагульняў, даследаванні відэагульняў.

*Based on the author's analysis of available scientific literature on the topic of games, the presented article reflects the formation of the modern scientific discourse of their study. The article will demonstrate the determinants developed in the field of game analysis, which shape the specifics of their scientific study nowadays. It is shown that today one of the young and promising areas of research, based on the ideas of philosophers and sociologists who analyzed the game phenomenon, is the study of video games.*

*Keywords:* videogames, games, peculiarities of studying games, sociology of videogames, studying videogames.

*Уводзіны.* Ігры (як арганізаваная актыўнасць) і гульні (неарганізаваная актыўнасць) з'яўляюцца неад'емнай часткай чалавечай культуры, што паўплывала на тое, што кропкава інтэлектуальная зацікаўленасць да іх існавала яшчэ ў антычныя часы. Але толькі з пачатку ХХ ст. пачалі з'яўляцца першыя манаграфічныя працы, прысвечаныя гэтай з'яве. Імклівае развіццё тэхналогій паспрыяла з'яўленню адносна нядаўна новай з'явы – відэагульняў. Нягледзячы на іх папулярнасць і сучасным свеце, сёння яны з'яўляюцца недастаткова атрэфлексаванымі, бо навуковае вывучэнне відэагульняў пачалося адносна нядаўна.

*Асноўная частка.* Гульні як прадмет інтэлектуальнай рэфлексіі абмяркоўваліся яшчэ з часоў Антычнасці. Геракліт лічыў, што сусвет заснаваны на гульнявой актыўнасці «Прадвечнага Айону» [16]. Платон у сваіх «Законах» называў людзей – «кіруемых залатой ніткай чароўнымі лялькамі багоў» [4]. Нітка гэтая дае людзям розум, чым заклікае людзей адыгрываць «самыя выдатныя гульні» [16]. Боскай лялькай людзей называў таксама Плотцін [28].

Гэтая парадыгма разумення была характэрна і для хрысціянскай думкі. У кнізе Прытчаў Саламонавых (Пртч. 8:30), Псалтыры (Пс. 103:26) таксама кажуць аб гульні як працэсе стварэння сусвету. Кніга прарока Захарыі (Зах 8:5), Евангелле ад Матфея (Мф. 18:3), 2-я кніга Царстваў (2Цар. 6:14) кажуць аб гульні як ідэальным і натуральным стане існавання чалавека, рытуальнаасвячонам хранатопе. Падобныя думкі адлюстроўваліся ў працах іншых інтэлектуалаў, звязаных з гэтай традыцыяй: Філон Александрыйскі апісваў гістарычныя падзеі як «карагод Боскага Логасу» [28]. Максім Спаведнік, Кірыла Александрыйскі, Рыгор Багаслоў апісвалі гульні як спробу ўпадаблення Боскай Гульні [28].

Разрыў з гэтай традыцыяй быў ажыццяўлены Аўгусцінам Гіпанійскім: яго крытыка гумару прывяла да таго, што з'ява гульні пачала разумецца як «мітусня», нешта зваротнае, ілжывае, штучнае [11].

Секулярызацыя эпохі Асветы прывяла да таго, што гульні аказаліся маргінальнай з'явай. Наноў тэма гульняў пачала абмяркоўвацца ў ХVIII ст. Ф. Шылерам, які казаў аб

тым, што чалавек з'яўляецца чалавекам, толькі гуляючы [29]. У XIX ст. Ф. Ніцшэ звярнуўся да аналізу гульнявой анталогіі Геракліта [15].

Пэўны ўнёсак у гэтую рэабілітацыю гульняў унеслі і сацыёлагі, але падыходзячы да пытання з боку сацыялогіі часабаўлення. Так Г. Зімель называў сферу вольнага часу сферай «суб'ектыўнай індывідуальнай культуры», заснаванай на «гаварлівасці як чыстай сацыяльнай гульні» [19], што спрыяе ўсебаковаму развіццю чалавека.

Галоўным аўтарам, які заклаў сучаснае разуменне з'явы гульні, стаў заснавальнік гульнявой тэорыі культуры – Ё. Хейзінга [21]. Ён інтэрпрэтаваў гульню як «паэтычна выбудаванае магічнае кола, заснаванае на залішніх правілах», што атрымоўвае сваю каштоўнасць праз сваю «празмернасць». Гэтае кола канстытуе ў сваіх межах (і актуальныя для іх) каштоўнасці. Яно можа функцыянаваць пакуль працуюць дзве галоўныя характарыстыкі: выпадковасць і аганальнасць; знішчэнне іх праз інстытуалізацыю ператварае іх на «святую сур'ёзнасць» [21].

Пэўны ўнёсак у разуменне з'явы гульні зрабіў О. Фінк [18]. З яго твораў вынікае, што гульня – вынік працэсу злучэння двух хранатопікаў: сацыяльна-фэнаменальнай і фактычнай рэчаіснай. Гульня як «сымбаль сусвету» напластоўваецца на прастору фактычнай рэчаіснасці, дзякуючы чалавечаму ўяўленню. Чалавек «ачароўвае» прастору і час, надаючы ім новыя сэнсы. Таму гульня як «сымбаль» звязвае ўяўленні асобных людзей і фізічную рэчаіснасць. Гэтая «гульнявая імагінацыя» з'яўляецца натуральнай рэакцыяй чалавека на «Нішто», што дазваляе атаесаміць яе з паняццём «Суігра» М. Гайдзгера [20].

Таксама трэба звярнуць увагу на сацыёлага Р. Каюа [14] і яго кнігу «Гульні і людзі» [14]. Ён лічыў, што прастора-рэчаіснасць гульні пачынаецца з ірацыянальнага імпульсу самой асобы, які структуруе далей сацыяльна-гульнявую прастору. У гульні Каюа дзеі не дэтэрмінауюцца цалкам правіламі на карысць цікавасці. У ёй не ствараецца новы капітал, але размяркоўваецца наяўны. Яна адрозніваецца ад працы ўсведамленнем штучнасці яе прасторавасці.

Гульня была важнай і для І. Гофмана, што вядомы сваім «драматургічным падыходам» [13], у якім чалавек пры камунікацыі схільны да «тэатральнай ігры» («ігра» для яго – сукупнасць правілаў, што рэалі-

зоўваюцца ў «гульні» – узаемадзённы «твар да твару»), накіраванай на ўплыў на патэнцыйнае ўражанне іншых людзей ад сябе ў межах пэўнага фрэйму [13]. Але ён адрознівае «сцэну», для «гульні», і «закуліссе», дзе чалавек можа «быць сабой». Інстытуалізацыя вымушае людзей «іграць ролю заўсёды», т. б. сацыяльны канструкт, што падтрымліваецца індывідам, каб пазбегнуць дыскрымінацыі ў фрэйму (структуруючых чалавечы досвед ідэяў, дэтэрмінауючых паводзіны людзей і выкарыстоўваемых для інтэрпрэтацыі). Фрэймы ўплываюць на з'яву межаў паміж рознымі «станамі», сфарміраванымі ў камунікацыі. Пры гэтым яны не з'яўляюцца «абсалютна зачыненымі», іх межы флексібельныя [15]. Але іх «разрыў» можа стаць прычынай руйнавання ігры пры пэўных абставінах.

У замежнай псіхалогіі значны ўнёсак у аналіз гульняў зрабіў Э. Берн. Ён разглядаў гульню як «транзакцыю»: камунікатыўную адзінку, сукупнасць якіх складаюць «інтэрсуб'ектыўную гульню» – асаблівы кшталт чалавечай камунікацыі, мэтай якой з'яўляецца «перамога на інтэлектуальным полі» [9].

Значныя ідэі У. Бранфэнбрэнера, у прыватнасці яго канцэпцыя развіцця гульняў (даследніцкія, фэнтэзійныя, ралявыя, будаўнічыя, «гульні ў правілы»), а таксама «тэорыя сістэм», адпаведна з якой існуе 5 сістэм гульнявой рэчаіснасці, у якіх адбываецца станаўленне індывідуума [12].

У савецкай дзіцячай псіхалогіі Л. Выгоцкі разумеў гульню як заснаваную на правілах і строга персаналізаваную спробу рэалізацыі нерэалізуемых памкненняў шляхам стварэння «ўяўной» сітуацыі. С. Рубінштайн разумеў гульню як індывідуальны выраз і практыку перажывання стаўлення чалавека. Яны разам з аўтарамі савецкай этнаграфіі сталі ідэйнай глебай для стварэння Д. Эльконіным «Псіхалогіі гульні». Пад іграй ён разумеў працэс узнаўлення сацыяльных адносінаў паміж людзьмі па-за ўтылітарнай сферы, падчас якога людзі (пераважна дзеці) інтэгруюцца ў сацыяльнае жыццё [6].

Варта таксама адзначыць уплыў на сферу даследавання ігр і гульняў К. Акселаса [8]. Для яго «гульня Быцця» – неструктураваны працэс станаўлення сусвету, спробы «схапіць», які ствараюць «чалавечыя гульні». Стварэнне «чалавечых гульняў» адчужвае чалавека ад «Гульні быцця», што з-за сваёй «фэнаменальнай усепаглынальнасці» (стварае час і прасторавасць) робіць магчы-

мым іх існаванне, часткова дэтэрмінуючы іх змест. Таму яны – гэта своеасаблівы прадукт «гульні, спасцягаемай гуляючым Розумам». Чалавек тут: і частка працэсу станаўлення сусвету, і прадукт чалавечай гульні. Але ён можа быць не толькі пасіўнай часткай і гульні (як цацка-аб’ект), але і актыўнай (як актар, што ўдзельнічае ў гэтых працэсах станаўлення і стварэння). Актыўная пазіцыя патрабуе ад чалавека «аўтэнтчнай гульні» пашырэння «Логаса сусвету» праз «лунаючае пераадольванне гульнівых правілаў» і «што-момантавае паэтычнае акрэсліванне гарызонтаў гульні» [8]. Адваротнае спрыяе пераўтварэнню «гульні на сур’ёзную працу».

Дададзім, што, па Акселасу, гульня – гэта выключна феноменальная з’ява, таму яна, у межах «сучаснага міфу», можа «пераачароўваць сусвет» праз відэагульні.

Цікавым будзе выглядаць на фоне гэтых поглядаў сістэма, якую прапанаваў М. Бахцін. Пад гульні аўтар разумее заснаваную на ірацыянальным гумары падзею ў быцці, вынікам якой з’яўляецца стварэнне хранатопу «іншабыцця», які спрыяе з’яўленню дынамікі сусвету шляхам «камунікатыўнага высмейвання». Гульні як хранатопы ўтвараюцца «зваротнымі» падзеямі асобных суб’ектаў, якія звычайна належаць да «народнай культуры». Пры гэтым у хранатоп гэтай падзеі могуць быць уключаны шматлікія людзі, але яны з аб’ектамі гульні будуць утвараць адзіны эскапічны «гульнівы субстрат» [2]. Менавіта апошнім, згодна з М. Бахціным, гульня адрозніваецца ад мастацтва, т. я. яна не прадугледжвае наяўнасць актара і назіральніка, тым самым з’яўляючыся «уяўленнем, а не выявай». Спроба «схапіць» гульнію можа нарадзіць «культурны артэфакт».

Гэтыя аўтары так ці інакш паўплывалі на асноўных тэарэтыкаў відэагульні, якія з 90-х гг. па сярэдзіну 00-х умоўна падзяляліся на «наратолагаў» (аналізавалі іх як тэксты) і «людолагаў» (аналізавалі іх як «гульні ў кіберпрасторы» ў адрыве ад іх наратыву з акцэнтам на правілах). Сёння гэты падзел лічыцца нерэлеватным, т. я. з падачы Г. Фраскі і Э. Юла гульні лічацца «трансмедыяльнай практыкай чытання, падпарадкаванай працэдурным і наратывным правілам» [23].

Пры гэтым, неабходна адзначыць, што даследаванні відэагульні былі распачаты ў 1970 гг. у межах псіхалагічнага кірунку, пры гэтым яны былі спробай пацвердзіць іх

дэструктыўнасць. Дыферэнцыяцыя падыходу ў даследаванні відэагульні пачала адбывацца ў 80-я гг.: прыкладна тады з’явілася сацыялогія і філасофія відэагульні, якія спачатку разглядалі відэагульні як кшталт медыя. У 1983 г. у ЗША прайшла «Першая відэагульнівая канферэнцыя» [3]. У межах «Міжнароднай асацыяцыі даследавання настольных гульні» (была створана ў 1990 г. І. Фінкелем) пачаўся працэс афармлення даследавання відэагульні ў самастойны напрамак, а відэагульні пачалі аналізавацца як гульні. Тады слова «людолаг» у значэнні «даследчык у галіне даследавання відэагульні» упершыню ўжыў Г. Фраска (тэрмін належыць М. Чыксентміхайі). Гэта паўплывала на тое, што ў 2001 г. утварыўся часопіс Games Studies. Праз 2 гады з’явілася «Міжнародная асацыяцыя даследавання відэагульні», якая абвясціла аб неабходнасці фарміравання Games Studies у асобную галіну даследаванняў [3].

Менавіта Фраска з’яўляўся аўтарам канцэпцыі «сімуляцыйных медыя» – медыя, што не рэпрэзентуюць інфармацыю чалавеку, але ўзнаўляюць сераду для ўзаемадзеяння з гэтай інфармацыяй, атрымліваючы адказы на свае інтэракцыі [26].

Пагаджаўся з гэтым кансэнсусам адзін з самых вядомых даследчыкаў у галіне відэагульні – Я. Богаст [10]. Як аб’ектна-арыентаваны антолаг, ён сцвярджаў, што відэагульні – самастойна існуючы аб’ект, што пазнаецца па яго «псіхфэнаменальным полі», складаемым з «аб’ектаў-намераў», прадстаўляемых чалавеку. Ён выказваўся аб актуальнасці «аб’ектаванай феноменалогіі», мэтай якой – аналізаваць відэагульні як сістэму сацыяльны-тэхнічных адносінаў. Быў прапанаваны канцэпт «працэдурнай рыторыкі» – «практык выкарыстання алгарытмаў, прадстаўленых у выглядзе “адзінкавых аперацый”, якія не/свядома ўспрымаюцца “іншым” аб’ектам (і чалавекам)». Гаворка ішла пра тое, што відэагульня – гэта мноства «адзінакавых аперацыяў» (працэдурна ўзнаўляемае «фэнаменальна-псіхічнае поле»), якія ва ўспрыманні чалавека прадстаўляюцца як спалучэнне «рэмы і працэдур». Чалавек сам сімвалізуе відэагульні, але працэс сімвалізацыі відэагульні падпарадкаваны пэўным тэхнічным працэдурам.

Амерыканскі сацыёлаг Д. Майерс спрабаваў выявіць сутнасць з’явы відэагульні ў «супрацьпастаўленні-канстэкстуалізацыі» – дакультурным працэсе, што выяў-

ляецца ў дэканструкцыі «магічнага кола» і пашырэнні яго межэй шляхам «рэкантэкстуалізацыі наноў адкрытага» [25]. Сам працэс пачынаецца з «пазнавальнага закліку», які матывуе выпрабаванне кіруемую правіламі сераду. Пры гэтым адзначаецца, што гэты працэс можа быць абмежаваны іншымі людзьмі для захавання наяўнага сацыяльнага парадку ў кіберпрасторы.

Атаесамленне відэагульняў з асаблівым кштаттам тэкстаў патрабуе зварота да працовак Э. Аарсэта [7], які казаў аб тым, што відэагульня – гэта «кібертэкст», дынаміка чытання якога залежыць ад «медыума» (серады). Гэтыя тэксты з'яўляюцца таксама падкштаттам «эргадычнай літаратуры», т. б. літаратуры, што патрабуе ад чытача нетрывіяльных намаганняў для азнаямлення з тэкстам. Эргадычнасць уплывае таксама на тое, што відэагульня апынаецца «генератарам семіятычных камбінацый для далейшай самаактуалізацыі» [7].

У краінах постсавецкай прасторы даследаванні відэагульняў пачалі з'яўляцца пераважна ў выглядзе дысертацый у галіне псіхалогіі і педагогікі. З 2012 г. у Расіі назіраецца выбух зацікаўленасці даследчыкаў да тэматыкі відэагульняў: у СПбДУ ўтвараецца лабараторыя па іх вывучэнні з пазіцый медыядаследаванняў і філасофіі культуры. Праз год на базе Інстытута бізнесу і дызайну МДУ ўтвараецца «Маскоўскі гульнявы цэнтр», што аналізуе відэагульні больш антрапацэнтрычна. 20 чэрвеня 2013 г. адбылася першая навуковая канферэнцыя па тэматыцы відэагульняў: «Компьютерные игры – театр активных действий». У 2014 г. упершыню ў Беларусі відэагульні апынаюцца праблемным полем канферэнцыі «Социальное пространство интернета: перспективы эконом.-соц. исследований» [5]. У 2015 г. у часопісе «Логос» з'яўляецца раздзел, прысвечаны відэагульнявой праблематыцы [3].

Кажучы пра сацыялогію відэагульняў, адзначым наступнае: па меркаванні Дж. Ньюмана, яна спачатку развівалася пад моцным уплывам псіхалагізму і спрабавала выявіць карэляцыі паміж відэагеймінгам і псіхалагічным развіццём асобы [24; 25]. Дзіц і Сігал спрабавалі даказаць, што відэагульні ператвараюць чалавека на дамасада. Гэтае «негатывіскае» стаўленне першых сацыёлагаў і СМІ сталі прычынай успрымання

колькасных метадаў аналізу як спробы іх «асуджэння». Часам казалася пра іх нерэlevantнасць з-за высокай дынамікі развіцця тэхналогій і ліквіднасці гульнявой аўдыторыі.

У далейшым неамарксісты-постструктуралісты пачалі разглядаць відэагульні як «маральныя аб'екты», што ўкаранены ў структуру сацыяльных практык шляхам апісання «метакультуры» па Г. Джэнкаінсу. У якасці яе адгалінавання з'явілася фемінісцкая сацыялогія відэагульняў [26].

Асаблівае значэнне для сацыёлагаў відэагульняў набыў тэхнічны фактар: з-за развіцця тэхналогіяў геймінгу і, як следства, з'яўлення «мабільнага геймінгу» стала актуальнай праблема «Казуальнай Рэвалюцыі» Э. Юла [22].

Сацыёлаг відэагульняў Г. Кроўфард праз пытанні тэхналагічнай канвергенцыі і казуалізацыі выйшаў на праблему «растварэння» відэагульнявой ідэнтычнасці і губляння за геймерамі статусу «субкультуры» [24]. Ён таксама занепакоены фактам «захопу» сферы вольнага часу ў выглядзе «людалагізацыі культуры» і знішчэння ў відэагульнях якасці «эскапічнай прасторы».

Сацыёлагі Ф. Мар'я і Э. Цымерман выказвалі занепакоенасць фактам таго, што, на іх думку, усе формы баўлення сёння пераўтвараюцца ў відэагульні. Разам з імі Кроўфард кажа аб тым, што гейміфікацыя – праява неалібералізму, што прымушае чалавека самому сябе ствараць «правілы штодзённасці» – Playbour [24]. Гэта актуалізуе неамарксісцкую крытыку «Цывілізацыі часабаўлення» Ж. Дюмазэд'е (яна знаходзіць сваё ўвасабленне ў з'яве гейміфікацыі). Гэтыя аўтары абавіраюцца на метады І. Гофмана і Г. Гарфінкеля [17].

*Заклучэнне.* У выніку праведзенага аналізу выяўлена, што разуменне з'явы гульні як пабудаванага на спецыфічных фрэймах правілах сацыяльна-фенаменальнага поля для ажыццяўлення інтэракцый, прывяло да таго, што відэагульні пачалі разглядацца як працэс, які суправаджаецца стварэннем своеасаблівай «серады эргадычнага чытання» і залежыць ад наратыва і працэдур. Яны разглядаюцца як праява «людалагізацыі культуры». У выніку «казуалізацыі» і «канвергенцыі» відэагульні больш не з'яўляюцца адметнай прыкметай толькі субкультуры «геймераў».

## ЛІТАРАТУРА

1. Библия. – 4-е изд. Брюссель: Жизнь с Богом, 1989. – 2535 с.
2. Бахтин, М. М. Собрание сочинений / М. М. Бахтин. – М. : Русские словари, 1997–2010. – 7 Т.
3. Ветушинский, А. Игродром: что нужно знать о видео-играх и игровой культуре / А. Ветушинский. – М. : Эксмо, 2021. – 272 с.
4. Платон. Законы / Платон. – М. : АСТ, 2020. – 704 с.
5. Социальное пространство Интернета: перспективы экономосоциологических исследований: ММНПК., г. Минск, 21.11.2014 г. / ИС НАНБ; БГУ; ред.: И. В. Котляров. – Минск : Право и экономика, 2014. – 212 с.
6. Эльконин, Д. Психология игры / Д. Эльконин – М. : Владос, 1999. – 360 с.
7. Aarseth, E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E. J. Aarseth – London.: The Jonhs Hopkins University Press, 1999. – 202 p.
8. Axelos, K. Le Jeu du monde / K. Axelos – P.: De Minuit, 1969 – 448 p.
9. Berne, E. Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis / E. Berne – NY.: Ballantine Books, 1996. – 216 p.
10. Bogost, I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames / I. Bogost – London: MIT Press, 2007 – 450 p.
11. Bosman, F. Gaming and Divine: A New systematic theology of videogames / F. Bosman – London: Routledge, 2019 – 278 p.
12. Bronfenbrenner, U. Making Human Beings Human / U. Bronfenbrenner – NY.: SAGE Publications, 2004. – 336 p.
13. Burns, T. Erving Goffman / T. Burns – L.: Routledge, 1992. – 386 p.
14. Caillois, R. Les jeux et les hommes / R. Caillois – P. : Gallimard, 1958. – 306 p.
15. Crawford, G. Video Gamers / G. Crawford – London: Routledge, 2012. – 201 p.
16. Dursun, Y. The onto-theological origin of play: Heraclitus and plato / Y. Dursun // SILO. – 2017. - №1. – P. 69–78
17. Egenfeld-Nielsen, S. Understanding the videogames: The essential introduction / S. Egenfeld-Nielsen – London: Routledge, 2020. – 415 p.
18. Fink, E. Spiel als Weltsymbol / E. Fink – St.: Kohlhammer, 1960 – 259 p.
19. Frisby, D. Essays on George Simmel Social Theory / D. Frisby – London: Routledge, 1992 – 162 p.
20. Heidegger, M. Sein und Zeit / M. Heidegger – Tubingen: Max Niemeyer, 1967. – 450 p.
21. Huizinga, J. Homo Ludens / J. Huizinga – Brooklyn: Angelico Press, 2016 – 232 p.
22. Juul, J. A casual revolution: Reinventing Video Games and Their Players / J. Juul – London: MIT Press, 2010. – 252 p.
23. Kokonis, M. Intermediality between Games and Fiction: The «Ludology vs. Narratology» Debate in Computer Game Studies / M. Kokonis // Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies. – 2014. – №1. – P. 171-188
24. Muriel, D.; Crawford, G. Videogames as a culture: Considering the role an importance of Video Games in Contemporary society / D. Muriel; G. Crawford – London: Routledge, 2018. – 209 p.

## REFERENCES

1. Bibliya. – 4-е изд. Bryussel': Zhizn' s Bogom, 1989. – 2535 s.
2. Bahtin, M. M. Sbranie sochinenij / M. M. Bahtin. – M. : Russkie slovari, 1997–2010. – 7 T.
3. Vetushinskij, A. Igdrom: chto nuzhno znat' o videoigrah i igrovoj kul'ture / A. Vetushinskij. – M. : Eksmo, 2021. – 272 s.
4. Platon. Zakony / Platon. – M. : AST, 2020. – 704 s.
5. Social'noe prostranstvo Interneta: perspektivy ekonomosociologicheskikh issledovanij: MMNPK., g. Minsk, 21.11.2014 g. / IS NANB; BGU; red.: I. V. Kotlyarov. – Minsk : Pravo i ekonomika, 2014. – 212 s.
6. El'konin, D. Psihologiya igry / D. El'konin – M. : Vlados, 1999. – 360 s.
7. Aarseth, E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E. J. Aarseth – London.: The Jonhs Hopkins University Press, 1999. – 202 p.
8. Axelos, K. Le Jeu du monde / K. Axelos – P.: De Minuit, 1969 – 448 p.
9. Berne, E. Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis / E. Berne – NY.: Ballantine Books, 1996. – 216 p.
10. Bogost, I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames / I. Bogost – London: MIT Press, 2007 – 450 p.
11. Bosman, F. Gaming and Divine: A New systematic theology of videogames / F. Bosman – London: Routledge, 2019 – 278 p.
12. Bronfenbrenner, U. Making Human Beings Human / U. Bronfenbrenner – NY.: SAGE Publications, 2004. – 336 p.
13. Burns, T. Erving Goffman / T. Burns – L.: Routledge, 1992. – 386 p.
14. Caillois, R. Les jeux et les hommes / R. Caillois – P. : Gallimard, 1958. – 306 p.
15. Crawford, G. Video Gamers / G. Crawford – London: Routledge, 2012. – 201 p.
16. Dursun, Y. The onto-theological origin of play: Heraclitus and plato / Y. Dursun // SILO. – 2017. - №1. – P. 69–78
17. Egenfeld-Nielsen, S. Understanding the videogames: The essential introduction / S. Egenfeld-Nielsen – London: Routledge, 2020. – 415 p.
18. Fink, E. Spiel als Weltsymbol / E. Fink – St.: Kohlhammer, 1960 – 259 p.
19. Frisby, D. Essays on George Simmel Social Theory / D. Frisby – London: Routledge, 1992 – 162 p.
20. Heidegger, M. Sein und Zeit / M. Heidegger – Tubingen: Max Niemeyer, 1967. – 450 p.
21. Huizinga, J. Homo Ludens / J. Huizinga – Brooklyn: Angelico Press, 2016 – 232 p.
22. Juul, J. A casual revolution: Reinventing Video Games and Their Players / J. Juul – London: MIT Press, 2010. – 252 p.
23. Kokonis, M. Intermediality between Games and Fiction: The «Ludology vs. Narratology» Debate in Computer Game Studies / M. Kokonis // Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies. – 2014. – №1. – P. 171-188
24. Muriel, D.; Crawford, G. Videogames as a culture: Considering the role an importance of Video Games in Contemporary society / D. Muriel; G. Crawford – London: Routledge, 2018. – 209 p.

25. *Myers, D.* Play redux: The form of computer games / D. Myers – Michigan: University press, 2013. – 184 p.
  26. *Newman, J.* Best Before: Videogames, Supersession and obsolescence / J. Newman – London: Routledge, 2013. – 193 p.
  27. *Newman, J.* Videogames / J. Newman – London: Routledge, 2004. – 209 p.
  28. *Rahner, H.* Der spielende Mensch / H. Rahner – Berlin: Johannes Verlag, 2016 – 80 p.
  29. *Schiller, F.* Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen / F. Schiller – Gamburg: Philipp Verlag, 2000. – 288 p.
25. *Myers, D.* Play redux: The form of computer games / D. Myers – Michigan: University press, 2013. – 184 p.
  26. *Newman, J.* Best Before: Videogames, Supersession and obsolescence / J. Newman – London: Routledge, 2013. – 193 p.
  27. *Newman, J.* Videogames / J. Newman – London: Routledge, 2004. – 209 p.
  28. *Rahner, H.* Der spielende Mensch / H. Rahner – Berlin: Johannes Verlag, 2016 – 80 p.
  29. *Schiller, F.* Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen / F. Schiller – Gamburg: Philipp Verlag, 2000. – 288 p.

ВВЦ БДГУ