
ФИЛОСОФИЯ РЕЛИГИИ И РЕЛИГИОВЕДЕНИЕ

УДК 167+79

EDN: YUKDKB

Методология исследования видеоигр и отдельных компонентов игровой структуры: на примере кросс-культурной и религиозной проблематики

Петев Николай Иванович

кандидат философских наук, доцент кафедры философии и религиоведения,
Владимирский государственный университет им. А. Г. и Н. Г. Столетовых. Россия, г. Владимир.
ORCID: 0000-0002-8711-4400. E-mail: cyanideemo@mail.ru

Аннотация. Данная статья посвящена проблематике формирования методологии структурно-компонентного исследования видеоигр. *Актуальность* данной тематики заключается в том, что продукты видеоигровой индустрии являются малоизученными, общераспространенными и современными медиа, исследования которых раскроют специфику их производства, а также влияния на современного индивида. Поэтому возникает необходимость формирования инструмента (метода) для эффективного и адекватного анализа данного феномена современной культуры. *Основная проблема* данной работы заключается в формировании нередуцированного подхода к исследованию видеоигр, который обеспечит комплексное и многоплановое понимание данных медиа. *Цель* работы состоит в структурно-функциональном анализе продуктов видеоигровой индустрии, на примере кросс-культурных и религиозных особенностей, для последующего моделирования методологического инструмента исследования. В данном исследовании был задействован комплекс *различных методов*. Метод деконструкции использовался для структурного и компонентного анализа видеоигры. Герменевтический подход необходим для определения нарративного назначения интегрируемых, в частности религиозных компонентов. Функциональный подход необходим как для раскрытия содержания и специфики игрового процесса (геймплея), а также для анализа функционала видеоигры как таковой. Мысленное моделирование и конструирование позволяет сформировать комплексное представление о видеоигре, а также сгенерировать методологический инструмент. Диалектический метод позволил выявить особенность уровней производства и интеграции религиозных компонентов и систем в видеоигру. *Выводы.* Рафинированный (исключающий игрока) анализ видеоигры упускает важные компоненты для ее понимания, что может быть компенсировано содержательно-комплексным и интегративно-апробационным уровнем анализа. «Игровая религия» представляет собой лишь совокупность секуляризованных (упрощенных) компонентов, которые проходят апробацию и рецензию. Введение этого искусственного комплекса необходимо для актуализации игрового процесса и нейтрализации маргинализации. Коммуникация религиозных систем (игрока, разработчиков, «игровой религии», культуры, интегрирующей и интегрируемой продукт и т. д.) возможна только в парадигме реализации игрового процесса. Внутри самого игрового пространства отсутствует диалог «религия-религия», а наличествует связь «конструкт-конструкт».

Ключевые слова: видеоигры, функциональность, религия, геймплей и нарратив, структура, цензура, коммуникация.

Игровая индустрия, в том числе видеоигровой корпус, в настоящее время является одним из популярных поставщиков досуга и развлечения. Данному продукту с каждым годом предъявляются все новые требования. При этом не только в парадигме дизайна, графики, удобства геймплея и интерфейса, но и собственно нарратива, т. е. повествования. Сюжетные решения становятся востребованными, даже несмотря на великолепные графические результаты. Более того, увеличивается популярность инди-компаний¹ (т. е. группы разработчиков, выпускающей

© Петев Николай Иванович, 2025

¹ Торстейн Веблен отмечал, что продукты индивидуального (крафтового) производства имеют более высокий статус, чем машинного [9, с. 156–157]. Данное «правило» работает даже когда продукция ручного труда технически и функционально несовершеннее. Подобный стереотип распространяется на инди-компании и крупные компании, что влияет на оценку их.

видеоигру без финансовой поддержки крупных издателей), а также небольших студий-разработчиков. Разработчикам приходится искать новые пути актуализации своей продукции, и одним из инструментов реализации вышеуказанного является интеграция религии.

Стоит указать, что в настоящее время наличествует множество работ, которые посвящены видеоиграм. Вместе с тем в большинстве исследований отражены следующие проблематики и топики: видеоигра как инструмент физической и психологической адаптации², проблемы локализации, особенности дизайна, гендерный аспект, обучающая функция видеоигры и т. д. В данном случае наблюдается двойная редукция. Во-первых, видеоигра позиционируется лишь как инструмент, т. е. сама игра как таковая имеет лишь второстепенное значение. Ее внутреннее содержание и назначение продиктовано внешним назначением, а не установлено собственными внутренними правилами и архитектурной структурой. Во-вторых, данные работы не отражают сложный и структурный характер данного феномена. Фокус внимания смещен на один-единственный аспект, т. е. лишь на геймплей или нарратив, или дизайн и т. д.

Однако наличествуют исследования, которые стремятся раскрыть содержание и специфику продуктов видеоигровой индустрии. Интересна точка зрения, которая рассматривает видеоигру как архивные объекты («расширенное понятие видеоигры»). Такой подход должен охватывать как текущее состояние и недавнюю историю общества и культуры в рамках социотехнической точки зрения, так и чисто игровую культуру [33]. Другие исследования заостряют внимание на игровом опыте, в частности, разделяя его на собственно игровой, коллективный и ситуативный [28]. Еще один взгляд на видеоигры предполагает, что их необходимо рассматривать как текст, а потому необходимы корпусные лингвистические методы в рамках исследования [29], хотя и ограничивается лишь гендерными, языковыми и иными изысканиями.

Существуют исследования, которые отмечают четыре категории и подхода к видеоиграм: «Видеоигры поведения и общественных норм», «Видеоигры ради самих себя», «Видеоигры для обучения» и «Активные видеоигры для укрепления здоровья» [30]. Таким образом, 3 из 4 подходов основаны на прагматическом упрощении данного феномена, а соответственно могут рассматриваться как примеры осознанного игнорирования специфики видеоигры. В рамках религиозной проблематики продукты видеоигровой индустрии делятся некоторыми исследователями на следующие типы: видеоигры, имеющие кошунственные элементы; религия как пространство дизайна для видеоигр; видеоигры для религиозного образования и формирования сообщества [31]. Стоит особенно подчеркнуть концепцию «поп-теологии», которая предполагает, что религиозные элементы в видеоигре – это лишь мировоззренческие компоненты, но не истина или поиск веры [34]. Однако все вышеуказанные подходы не создают целостное и комплексное представление о данном феномене.

В данной работе особое внимание уделяется методологическому моменту анализа различных религиозных аспектов, а также интегрированных и репрезентируемых религиозных систем. Полученная методология может быть экстраполирована и на иные компоненты геймплея и нарратива, заимствованные игровой сферой из других *не-религиозных* областей. Данный инструмент исследования способствует эффективному рассмотрению и пониманию «игровой религии», в частности, для последующего применения не только специалистами исследования видеоигр («game studies»), но и разработчиками, в частности отечественными.

Несмотря на то, что видеоигровые компании стремятся избежать религиозных тематик, однако по объективным причинам со временем приходят к данному топику, в частности, если одна игра имеет несколько продолжений. Стоит указать, что религия – это сложноустроенный и многоаспектный феномен. Структурно религию можно представить как единство трех важных компонентов: религиозное сознание, религиозное действие (культ), религиозная организация [10, с. 154–155]. Также в более субъективно-индивидуальной парадигме религию можно рассматривать как постоянную взаимосвязь следующих элементов: религиозное сознание, религиозное отношение, религиозное поведение и религиозные ценности. Наличествуют и другие важные феномены, которые сказываются о религии как структуре. К ним можно отнести

² Например, видеоигра как метод реабилитационной терапии для детей с церебральным параличом (ДЦП) и их семей [26].

религиозную веру³, религиозный опыт⁴, религиозное искусство и т.д. Таким образом, если предполагается категорический перенос феномена религии в область игрового пространства, то возникает практически невыполнимая задача, которая заключается в полном дублировании всех вышеуказанных особенностей, компонентов и производных явлений. Устанавливая подобную задачу, необходимо также учитывать специфику нарратива и геймплея, а также их взаимоотношение. И в данном случае возникают следующие вопросы: способно ли видеоигровое пространство в рамках своего функционала реализовать вышеуказанное? Насколько релевантно будет «игровая религия» своему прототипу? И вообще существует ли подобная необходимость для реализации игрового процесса?

Стоит указать, что околорелигиозные, квазирелигиозные и собственно религиозные мотивы, как правило, интегрируются в сюжет, но степень их значения и влияния варьируется от игры к игре. Йеспер Юл отмечает, что в рамках игрового пространства невозможно иметь нарратив и интерактивность одновременно [23, с. 72, 76]. Таким образом, на процесс интерпретации религии в рамках видеоигрового пространства влияет множество факторов. Во-первых, различие области интеграции, т. е. включение в рамках нарратива или же непосредственно в игровой процесс. Во-вторых, введение религии в видеоиграх имеет целевое назначение, которое задает интегрируемой религиозной системе определенную функцию в рамках игровой механики. Это в свою очередь влияет на то, какие элементы религии получают свою реализацию в плоскости того или иного продукта видеоигровой индустрии. Если религиозные элементы используются в рамках механики игры, то заимствованию подлежит практическая сторона религиозной системы, в частности культовые практики и организация. Если же религия внедряется в парадигме нарратива, то актуализации принадлежит теоретический корпус. Кроме того, стоит отметить нарративный характер пространства в игре [32, с. 6]. Религию также возможно использовать в рамках дизайна и визуализации, т. е. ей назначается лишь эстетическая функция⁵.

В-третьих, качество и степень интеграции религиозной системы в игровое пространство, как нарратив, так и геймплей, зависит от жанра продукта. Иными словами, механика видеоигры предопределяет и совершает отбор тех элементов, которые будут включены в конечный продукт разработки. Если это жанр стратегии или симулятор строительства и управления, то прикладным характером будет обладать практический корпус религиозной системы, а если приключенческий экшен или хоррор на выживание, то приоритетом обладает теоретический блок. В-четвертых, на интеграцию религии в рамки игрового пространства влияют технические ресурсы и возможности. Ян Богост указывает, что особенности и первоочередные черты видеоигр проистекают из ограничения аппаратно-технического обеспечения [3, с. 88]. Существуют границы вышеуказанной интеграции, которые связаны с характеристиками и производительностью софта (программы) и железа (технических устройств). Стоит указать, что полное дублирование той или иной религиозной системы потребует колоссальных ресурсов, однако подобная операция не представляется оптимальной и необходимой, учитывая действительные цели создания видеоигры. В-пятых, внедрение религии или ее компонентов в видеоигру также зависит от платформы. Данная проблематика связана с аппаратно-техническим обеспечением и реализацией геймплея. Кроме вышеуказанных

³ Кьеркегор радикально дистанцирует феномен веры как от эстетического, так и от этического [13, с. 59, 72–73, 81, 84, 97]. Макс Штирнер отмечал, что верить во что-то значит быть привязанным к этому, а этическая вера так же фанатична, как и религиозная [22, с. 43–44, 83]. В игровом процессе есть место как эстетическому переживанию, так и нравственным положениям. Однако вера как феномен религии не может иметь места в парадигме реализации видеоигры. Однако Джейн МакГонигл [16, с. 140–141], а также Винченцо Идоне Кассоне и Маттиа Тибо [25] указывают на некий аналог веры. Но в данном случае стоит указывать лишь на имитацию религиозной веры, которая поддерживает иллюзорность пространства видеоигры.

⁴ Уильям Джеймс и Карл Густав Юнг стояли на позиции актуализации индивидуального, а не группового религиозного опыта [11, с. 34, 36–37; 24, с. 264]. Аналогично, и игровой опыт не может быть передан в форме нарратива без потери внутреннего содержания, поэтому развертывание личного опыта является императивом понимания игрового процесса.

⁵ Стоит указать, что еще Макс Вебер отмечал, что обращение религии к искусству носит для первой деструктивный характер [8, с. 23–24]. Эрих Фромм подчеркивал, что искусство и религия стали новыми формами повседневности [19, с. 102]. Как религиозные компоненты и системы, так и эстетические нормы и каноны в рамках видеоигрового пространства подвергаются редукционным метаморфозам для интеграции в игровой процесс.

причин дифференциации интеграции религии в видеоигры можно также отметить и интеллектуальные особенности, которые заключаются в компетентности разработчиков.

Особое внимание стоит уделять тем продуктам видеоигровой индустрии, в которых религия играет второстепенный, опосредованный и латентный характер. Никлас Луман отмечал, что масс-медиа обладают высокой степенью селекции информации, что позволяет избежать зависимости от других сфер [15, с. 42–43]. Видеоигры как медиа обладают подобной особенностью. Именно поэтому продукты видеоигровой индустрии, в которых религиозные компоненты имеют второстепенный характер, подходят для исследования. Становится наглядным, какие именно элементы проходят рецензию/цензуру, т. е. отбираются, и какова их телеология (нарратив или геймплей). Паскаль Буайе указывал, что идеи, соответствующие шаблонам и сильнее «возбуждающие» системы логических выводов, имеют больший шанс быть усвоенными и переданными [7, с. 222–223]. В рамки видеоигрового пространства интегрируется определенный диапазон религиозных компонентов, который имеет два важных аспекта. Во-первых, способствует актуализации и реализации игрового процесса, а также соответствует аппаратно-техническим возможностям. Во-вторых, элементы должны быть передаваемыми, усваиваемыми и узнаваемыми, что влияет на восприятие и принятие продукта видеоигровой индустрии. Подобные адаптационные стереотипы обладают функциональной дуальностью: с одной стороны, сокращают время узнавания и принятия продукта, с другой – однотипность может вызвать реакцию отторжения.

Благодаря тому, что видеоигровая индустрия относится, по большей части, к сфере развлечения и досуга, масштабы распространения того содержания, который в них закладывается, достаточно широк. Кросс-культурный характер видеоигр, имеющих элементы или имитирующих религиозные системы, позволяет устанавливать условную коммуникацию религиозных комплексов разных культур. Естественно, что это происходит в первую очередь посредством игрока и игры. Первый является адресатом, вторая – адресантом. В данном случае также к последнему относятся собственно разработчики в лице команды и студии. Но можно говорить и об определенном взаимоотношении еще до игры. Культурные и религиозные особенности разработчика и среды (группы, социума и т. д.) производства и то содержание, которое закладывается в саму игру (т. е. сама игра как таковая), имеют определенные взаимоотношения.

Игра как таковая не предполагает реализацию никаких функций, кроме собственных, т. е. игра ради игры. Еще Йохан Хейзинга и Роже Кауя отмечали тотальность игры, а также то, что игра имеет лишь один смысл – саму себя [12, с. 35, 46; 21, с. 34–35]. Видеоигры не являются исключениями, а потому обладают аналогичными тенденциями: с одной стороны, необузданной свободой (*paidia*), с другой – установлением дисциплины/правил (*ludus*). Видеоигра имеет границы, при этом не только в рамках собственного пространства (нарратив и геймплей), но и в парадигме своего влияния на объективную реальность. Последнее относится к иммерсивным играм, которые стремятся стереть границы объективной и игровой плоскости. Чрезмерная реальность видеоигры указывает на ее ирреальность [16, с. 140–146]. Игра имеет свои автономные время, пространство и правила (порядок), но для видеоигры существуют и иные физические и технические ограничения и условия, в частности связанные с платформой реализации. Возникает следующий парадокс. С одной стороны, экспансия видеоигры в пространство реальности является для игрока желаемым и доставляет удовольствие, но приводит к развенчиванию тотальности первой. С другой, сама объективная реальность стремится отстоять свою «территорию», обличая игру в ее ирреальности, что приводит к реверсивному результату, а именно актуализации игрового процесса. Последнее предполагает инициализацию и реализацию игры и ее пространства. Для видеоигры сохраняется важное функциональное условие – сохранение приоритета самого игрового процесса, при утверждении собственной фиктивности.

Видеоигра стремится избежать маргинализации структурного и функционального содержания. Жан Бодрийяр указывал, что маргинальное, т. е. несущественное отличие, идет наперекор сущности технического устройства [6, с. 178]. Таким образом, иницируется вектор рафинирования как функциональных, так и содержательных компонентов, т. е. интегрируются элементы, актуализирующие игровой процесс и нарратив. Видеоигры являются продуктами потребления, а потому они в рамках социально-экономической плоскости получают статус товара/вещи. Если вещь вульгарна, когда она исчерпывается своей функцией [6, с. 82], тогда логично стремление интегрировать в видеоигровую продукцию иные функциональные

и содержательные элементы. Но и в данном случае существуют ограничения. Видеоигра не должна быть чрезмерно функциональна, т. к. в таком случае она теряет свое содержание. Она становится утомительной и не приносит удовольствие, т. е. устанавливается состояние, при котором формируются условия-ингибиторы, девальвирующие весь игровой процесс.

Обретая «тяжеловесность», которая узурпирует комфорт и удовольствие, видеоигра превращается в некую симуляцию производственной деятельности/труда. Она, как и игра вообще, ничего не производит, т. е. является деятельностью, которая требует усилия и напряжения без выгоды и без определенной цели, в частности практически-производящей нечто потребляемое или выгодное. Вместе с тем у человека всегда возникает отвращение к бесплодности действия и бесцельному напряжению [9, с. 38, 250]. Формируется проблема легитимизации игрового процесса иными мотивами внеэкономического характера, в частности связанными с эстетическими, психологическими и иными сферами. Иные функции становятся «прививками» от возникновения факторов стагнации и *де-актуализации* игрового процесса. Несмотря на то, что центральной так и остается функция игры как игры, тем не менее интегрированные и казуальные функции способны выходить на первый план. Это приводит не только к потере содержания, но и интереса к продукту видеоиндустрии.

Еще один важный момент, связанный с функциональными особенностями видеоигры, – это ее серийность. Для продуктов видеоиндустрии можно выделить несколько форм серийности. Условная жанровая серийность представляет собой формальную вариативность дизайна и нарратива при относительно идентичном геймплее. Единично-игровая серийность – серию образуют комплекс продуктов в форме спин-оффов, сиквелов, приквелов и т. д. Современные видеоигровые студии прибегают к ремастерингу и ремейку как инструменту, актуализирующему продукт, который условно «устарел»⁶, в частности из-за интенсивной динамики дизайн-технических возможностей. Хотя ремейку устанавливается статус нового, однако он является «осовремененной»⁷ модификацией старого варианта. В некоторых случаях сиквел и иные формы могут избежать данного типа производства серии.

Внутриигровая серийность является наиболее наглядной формой серийности. К данному типу можно отнести различный загружаемый контент, а также внутриигровые магазины, бонусы, режимы и т. д. Особое внимание необходимо уделить различным побочным модификациям, например, как изменение «скина» («темы оформления»). Они распространяются на различный игровой контент, начиная от внешнего облика игровых или неигровых персонажей до внутриигрового окружения. Например, игрок может изменить внешний вид своего оружия, и подобная манипуляция не имеет ничего общего с игровой компиляцией/модификацией, которая влияет на геймплей и специфику прохождения. Такое чисто фиктивное и формальное изменение имеет скорее субъективное, психическое и эстетическое значение для игрока, а также экономическое для производителя видеоигры и контента (либо в качестве стимула приобретения уже произведенного продукта, либо как альтернативный/новый источник дохода, когда различные дополнения оплачиваются отдельно). В таком случае наличествует некая форма персонализации продукта/товара. Стоит также указать, что в настоящее время сама фан-зона, т. е. некоторые отдельные игроки, а не компания-разработчик, сами производят различные дополнения, изменяющие вторичные и третичные элементы игры.

Сложнее обстоит дело с загружаемым контентом, который представляет собой введение новой сюжетной линии, даже в форме интерквела или параллельного повествования. Во-первых, побочный характер данного контента может иметь неоднозначный характер, т. к. содержание (геймплей или нарратив) носит избыточный и маргинальный характер. Во-вторых, подобные дополнения хоть и носят добавочный, а точнее прибавочный характер, тем не менее позиционируются как нечто новое. Поэтому с одной стороны, оно формально может иметь аутентичность единично-игровой серийности, но с другой – при глубоком анализе обнаруживается, что такое дополнение есть лишь феномен внутриигровой серийности, учитывая, что их значением можно пренебречь при переходе от одной части видеоигры к другой.

⁶ Хосе Ортега-и-Гассет указывал, что «старое старо не от собственной старости, а от того, что возникает новое и одной только своей новизной внезапно старит все предшествующее» [17, с. 146]. Новизна в рамках современной массовой культуры является лишь условием реализации потребления и не содержит действительного нововведения.

⁷ Жан Бодрийяр отмечал, что современность не есть реальное преобразование, но лишь подстановка ценностей, комбинаторика и амбивалентность [4, с. 173–174]. Подобное характерно для практики придания современности современным продуктам, и видеоигры не являются исключением.

Серийность продуктов видеоигровой индустрии производит серийность, которая формирует представление о многообразии и многофункциональности. Однако оно лишь формально, проявляясь технически в форме комбинаторики и автоматизации, а идеологически-психологически – моды. Комплекс религиозных элементов имеет прибавочный характер как в рамках геймплея, так и нарратива, поэтому единственной функцией видеоигры, чтобы она сохраняла свое содержание, остается только реализация ею самой себя.

Гюстав Лебон считал, элементы одной цивилизации передаются другой с разной скоростью и всегда подвергаются модификации и адаптации [14, с. 74–76, 79–80, 86–87]. Некоторые элементы одной культуры/цивилизации будут неприемлемы в определенный момент и на определенной ступени развития для другой. Аналогично, социальное устройство, в частности, специфика стратификации и коммуникации отдельных слоев, также оказывает воздействие на интеграцию идей и норм извне. Несмотря на то, что для подобного внедрения требуется время, наличествуют такие вводные идеи или нормы, которые неприемлемы для культуры, а потому подвергаются категорической цензуре. Таким образом, в парадигме создания видеоигры, а также последующей ее реализации как продукта/товара, существует лишь нормативная интерпретация религии вообще или жесткий отбор отдельных ее компонентов. Именно эти отдельные части применимы для интеграции в нарратив и геймплей, т. к. они не составляют единства, т. е. не представляют целостную систему религии, а потому могут пройти апробацию. Именно такое оперирование отвечает принципу серийности, заключающееся в искусственной компиляции случайных элементов. Такая фрагментация и условие рецензирования также фундаментируют авторитет функции игры как формирование игрового процесса, несмотря на религиозные компоненты в нарративе или геймплее.

Итак, насколько бы масштабным (как качественно, так и количественно), вплоть до избыточного, не было внедрение религии в игровое пространство, видеоигра в парадигме функционала осуществляет реализацию себя как игры. Остальные функции являются второстепенными по сравнению с актуализацией игрового процесса. И это стоит учитывать при анализе религиозных компонентов в нарративе и геймплее продуктов видеоигровой индустрии. Вместе с тем видеоигры не изолированы от тех процессов (экономических, идеологических и т. д.), которые происходят в культуре и социуме. Хотя очень часто при исследовании данного феномена наблюдается стремление к его рафинированию. Поэтому видеоигра – это индикатор или маркер не только «приоритетов» культуры интегрируемой, но и интегрирующей, т. е. той, что пользуется вышеуказанной продукцией.

Таким образом, можно выделить следующие уровни⁸ отношений религиозно-культурных элементов в парадигме производства и интеграции продуктов видеоиндустрии: 1. Субъективно-объективный; 2. Содержательно-комплексный; 3. Интегративно-апробационный.

Субъективно-объективный уровень представляет собой соотношение «игрок-игра». На данном уровне стоит учитывать все особенности данной коммуникации (функционал, интерфейс, платформа, визуализация и т. д.), а потому подходы Яна Богоста и Майкла Нитше являются актуальными на этой ступени исследования. Вместе с тем главным критерием производства видеоигры как массового продукта выступает индивид со своими религиозно-психическими и религиозно-социальными установками. Важным компонентом является наличие некой «веры» или ее отсутствие, что, несомненно, влияет на восприятие игрового контента. Таким образом, на данном уровне происходит столкновение нескольких религиозных комплексов, а именно индивидуального (игрока) и заложенного в рамках нарратива и геймплея. Самым эффективным в данном случае является презентация религии/религиозных компонентов в парадигме нейтральности, что позволяет привлечь больше пользователей. Положительный/отрицательный коррелят религиозных элементов или систем может служить катализатором интереса для одной группы игроков или ингибитором для другой. Синтезом отношения «игрок-игра» является отклик и интерес играющего, что влияет на актуализацию и реализацию игрового процесса.

Содержательно-комплексный уровень представляет собой интегрированные в игру религиозные элементы, которые, благодаря самой видеоигре, становятся целостной системой.

⁸ Ян Богост выделяет пять основных фокусов при исследовании видеоигр [3, с. 88], а Майкл Нитше в свою очередь указывает на пять плоскостей в рамках реализации игрового пространства [32, с. 15–16]. Но при таком рассмотрении видеоигра остается изолированным объектом, что недопустимо в рамках кросс-культурного анализа. Методологически необходимо расширение поля феноменов и факторов, влияющих на производство и реализацию видеоигры.

Она отражает некое религиозное содержание и мотив⁹ и проявляется в нескольких формах. Во-первых, синтез нескольких религиозных систем в одну, создавая синкретическое единство. В такой форме религия или ее компоненты подвергаются минимальному искажению и драпировке (маскировке). Во-вторых, искусственно созданная «религия», сконструированная разработчиками из различных элементов. Подобный продукт, независимо от своего прагматического и конкретно-игрового¹⁰ происхождения, будет отражать особенность религиозных представлений и культуры общества, в которой он производится. Культурные особенности и установки вступают в связь с неким комплексом, который можно назвать имитацией, т. е. с тем, что хотят создать разработчики. Несомненно, что между двумя этими системами будет иметь место корреляция. Результатом такого синтеза будут готовый продукт (товар) и реализация (видеоигры как проекта).

Интегративно-апробационный уровень представляет собой интеграцию видеоигры в ту или иную систему культуры. Этот уровень представляет собой этап рецензии и цензуры. Он имеет двусторонний характер. Во-первых, оценка с позиции производящего, учитывая специфику его культуры и общества. Во-вторых, аналогичный процесс со стороны тех культурно-социальных систем, в которые видеоигра интегрируется. Особая проблематика возникает, когда производящая и принимающие социокультурные системы обладают большим числом различий, чем идентичностей. Видеоигра проходит апробацию на соответствие, т. е. приемлемость как в рамках производящей системы, так и со стороны тех, кто ее импортирует. Важным моментом является локализация игры. В данном случае стоит говорить не только о лингвистических и технических операциях, но и нормативной апробации (религия, мораль, традиции и т. д.). Синтезом содержания продукта видеоигровой индустрии и интегрирующей системы культуры и общества в данном случае будут спрос и хабиутализация.

Итак, на всех трех уровнях наблюдаются совершенно разные проблематики и специфики взаимодействия различных религиозных систем/компонентов. В рамках деконструкции архитектоники видеоигры и анализа религиозного компонента можно двигаться как от субъективно-объективного уровня к интегративно-апробационному, так и наоборот. Выбор в данном случае продиктован исследовательским приоритетом, т. е. устанавливать отправной точкой антропологические, психологические и иные установки, или же экономические, социальные, политические и т. д. Важным условием полного понимания, что такое «религия для игры», является глубокий анализ на всех этих уровнях.

Также стоит указать, что для видеоигры важнейшим фактом является ее развертывание, т. е. условие наличия собственно игрового процесса. Ян Богост, опираясь на философские изыскания Грэма Хармана [27], не просто настаивает на освобождении видеоигры от деспотической зависимости от играющего. Он совершает установку на поиск экзистенции видеоигры [3, с. 93]. Отчасти такой призыв является справедливым, учитывая сложность, многокомпонентность и структурность данного феномена. Вместе с тем возникает проблематика: действительно ли видеоигра (игра) как таковая без играющего способна оставаться собственно игрой. Иными словами, сохраняет она свою функцию и содержание, если «проходить», т. е. реализовывать игровой процесс будет искусственный интеллект или иная программа. Как бы парадоксально ни было такое положение вещей, но если видеоигра – симуляция, то «прохождение» игры программой (ИИ) можно назвать симуляцией симуляции¹¹. В данном случае наррация приобретает абсолютную тотальность. Наблюдающий за таким «прохождением» уже имеет дело не с видеоигрой, но с иным видом медиа¹².

⁹ Стоит отметить, что некоторые исследователи указывают, что видеоигры не только сглаживают особенности культурного наследия, но и одновременно оставляют их в состоянии нетронутых современных практик [35]. Религиозные системы как бы «консервируются», с возможностью последующего выявления и интерпретации.

¹⁰ Вместе с тем должно быть соблюдено главное правило: игра ради самой игры. Таким образом, первичной является собственно игровая функция, остальное имеет второстепенный и прибавочный характер.

¹¹ Дессимуляция предполагает делать вид, что имеется нечто, чего в действительности нет [5, с. 8]. Симуляция симуляции, которая на первый взгляд должна подрывать тотальность симуляции, в данном случае не является утверждением реальности, в частности не указывает ни на игровой процесс как имитацию, ни на объективную действительность. Происходит редукция к чисто механической, пустой и изолированной симуляции.

¹² У любой игры, в том числе видеоигры, могут быть зрители, т. е. наблюдающие за игровым процессом. Но такое условное «погружение» скорее будет иметь внутреннее содержание как в процессе наблюде-

Итак, важным моментом для анализа игрового процесса является та точка, когда игра начинает «существовать», т. е. реализовываться. При поверхностном рассмотрении логичным ответом будет являться то, что она уже «существует», когда разработана, скомпонована, записана на носитель или даже просто установлена. Но в такой форме она лишь знак, некое пустое, не раскрывающее содержание (а именно сам игровой процесс) указание на нечто, что для не-играющего отсутствует. Такое положение вещей можно охарактеризовать как указание на что-то, содержание чего остается для индивида скрытым. Игра перестает быть доступной и реализованной¹³.

Иными словами, невозможно иметь полное понимание игры в «прятки» или «салки», не реализовывая игровой процесс и не приобретая опыт. Содержание и специфика игрового процесса не передается отчужденному не-играющему. Аналогичное положение вещей можно наблюдать и в отношении видеоигр. Пока видеоигра не запущена, пока отсутствует игровое пространство, пока индивид не подчиняется комплексу правил и т. д. – невозможно говорить о непосредственном наличии игры, но лишь о формальном указании на нее. В настоящее время существует устойчивое выражение «проходить игру на ютубе (YouTube)» по отношению к видеоигре. Она приобретает некую кинематографическую и нарративную форму. Стоит указать, что исследователи видеоигр четко дифференцируют продукт видеоигровой индустрии и кинематографии [23, с. 68–70; 32, с. 6], и даже интерактивные тематические аттракционы [32, с. 14]. Видеть прохождение видеоигры – это воспринимать ее пересказ, но не осуществлять сам этот процесс. Незапущенная видеоигра¹⁴ имеет лишь описательно-формальный характер, и он сохраняется даже если индивид наблюдает за ее прохождением. Она – нарратив, а не-играющий не имеет дело непосредственно с опытом, т. е. реализацией игрового процесса. Фраза «проходить игру на ютубе (YouTube)» предполагает, что осуществляется лишь прочтение видеоигры, но не собственно ее переживание и осуществление. В данном случае осуществляется грубая ошибка: сведение игрового процесса к наррации.

Таким образом, как для исследования самой видеоигры, так и отдельных ее компонентов, в частности, религиозных систем и отдельных элементов религии, реализация и актуализация игрового процесса является важным условием. В иных случаях, как и эти отдельные элементы, так и сама видеоигра остаются скрытыми, не проявленными и формализованными.

При рассмотрении религиозных систем в продуктах видеоигровой индустрии стоит учитывать важный момент. Играющий в рамках нарратива и геймплея не вступает в отношение с религией как таковой. Иными словами, объектом коммуникации является лишь интерпретация, видение, позиционирование религиозной системы или комплекса синкретических элементов. В такой парадигме она есть производимая серия, но не модель. Дело в том, что для серии характерно подчеркивание вторичных качеств [6, с. 188]. Аналогично также актуализированным становится второстепенный, т. е. побочный функционал. Игрок, как и исследователь видеоигр, сталкивается не с религией как действительным социальным институтом, который имеет автономные теоретический, структурный и практический комплексы, но с искусственно сконструированной системой.

«Религия» в игре должна быть представлена в секуляризированной, т. е. упрощенной и облегченной форме. Такое решение чисто функционально и прагматично¹⁵: таким образом

ния за игроками азартных игр или спортсменами. Даже при наличии эмоционального напряжения внешний наблюдатель частично или полностью отчуждается от развертывания игры и переживания ее как таковой. Естественно, что игроки/спортсмены могут попытаться передать игровое состояние и настрой (аналогично, как Ролан Барт указывал на то, что спортсмены и актеры театра стремятся передать с помощью тела (физиологии) определенные страсти, напряжение и т. д. [1, с. 75–77, 173–174]), но наблюдатель все также будет отчужден от содержания передаваемого.

¹³ Мартин Хайдеггер отмечал, что вещь, лишенная своей подручности, становится более заметной, а в последующем это отсутствие приобретает модус навязчивости [20, с. 73]. Невозможность реализации игрового процесса, в частности, торможение, задержки или ошибка программы, вскрывает тот факт, что процесс, который должен быть развернут, остается неосуществимым. Подобное указывает на отсутствие того, что должно быть, т. е. на нехватку функционала – игры суть которой она сама.

¹⁴ Георг Вильгельм Фридрих Гегель указывал, что начало (становление) предполагает одновременное наличие и отсутствие [10, с. 185]. Незапущенная видеоигра аналогична гегелевскому становлению. Она как строящийся дом, который одновременно есть и бытие, и ничто.

¹⁵ При этом как с точки зрения структурно-функциональной для реализации игрового процесса, так и с экономической.

процесс объединения нескольких религий или создание некой новой конструкции, используя компоненты имеющихся религиозных систем, становится результативнее и эффективнее, а процесс цензурирования происходит интенсивнее. Кроме того, последнее затрачивает меньше времени, а также сокращает диапазон изменений и корректировок. Все это непосредственно влияет на процесс интеграции, хабиутализации и актуализации того или иного продукта видеоигровой индустрии. Диалог¹⁶ религиозных систем или религиозных элементов фундирован в специфику игрового процесса и не может быть обнаружен вне его. Видеоигра регулирует и подчиняет их своему функционалу, адаптируя через редукцию и сводя к спекулятивным конструкциям.

Можно сказать, что в рамках игрового пространства происходит два параллельных, но диаметрально противоположных процесса: вульгаризация и элитаризация. Процесс упрощения оценивается негативно с точки зрения религии и религиозного мышления. Презентация религии или религиозных компонентов в видеоигре пресекает актуализацию их специфических качеств, в частности нуминозного¹⁷. Элитаризация также связана с редукцией религии или религиозных компонентов. Но если первый процесс можно рассматривать как негативный аспект, то во втором случае метаморфозы имеют положительный характер. Дело в том, что с точки зрения экономического производства «религия» становится элементом потребления, что возводит ее в сферу социально-индивидуального, экономического функционала. Некое адаптивное упрощение в рамках производственных, экономических и потребительских аспектов не только неизбежно, но и является условием самого производства и интеграции продуктов видеоигровой индустрии.

Последнее, на что стоит обратить внимание в рамках данной работы, заключается в том, что в видеоиграх отношение религий или религиозных элементов не представляет собой собственно коммуникацию «религия-религия». Это отношение в парадигме игрового пространства трансформируется в спекулятивную связку «конструкт-конструкт». В структуре и специфике каждого из этих элементов наличествует стремление к идентичности¹⁸. Каждый компонент отдельного «конструкта» стремится к относительно тождеству элементам другого «конструкта». Такая ламинарная, гладкая и абсолютная «среда» необходима для реализации собственно главного функционала видеоигры – игрового процесса. Именно он является объединяющим для интегрируемых религий или отдельных религиозных компонентов.

Подводя итоги, стоит указать, что для эффективного и адекватного исследования видеоигр необходим комплексный подход, который ликвидирует привычную редукцию к одной узкой области. Субъективно-объективный, содержательно-комплексный и интегративно-апробационный уровни анализа продуктов видеоигровой индустрии позволяют включать в анализ не только субъективные или технические особенности структурно-функционального производства видеоигр, но и расширить диапазон, чтобы охватить социальные, политические, экономические и прочие области. Для субъективно-объективного уровня главным критерием производства видеоигры является психологически-религиозные и социально-религиозные установки игрока. На данном уровне происходит столкновение двух религиозных комплексов: собственно игрока и заложенного в границах игрового пространства. Наиболее оптимальным является позиционирование религии в нейтральной парадигме. Синтезом диалога «игрок-игра» является в данном случае отклик и интерес играющего. Содержательно-комплексный уровень – это интегрирование религии или отдельных компонентов в игровое пространство. Рели-

¹⁶ В рамках пространства видеоигры не существует собственно «живого» диалога религиозных систем или коммуникации религиозных элементов. Однако тотальность и категоричность такого положения вещей меняется, когда продукт видеоигровой индустрии реализуется игроками и проходит апробацию культурно-социальными нормами.

¹⁷ С другой стороны, секуляризация является неотъемлемой частью религиозности и религии как в современном мире, так и в истории. Питер Бергер отмечал, что процесс секуляризации исторически имеет свои корни в рамках рационализации иудаизма; католицизм лишь «затормозил» данный процесс, а протестантизм лишь возродил его [2, с. 140–144]. Более того, в настоящее время религия становится вопросом персонального выбора и даже моды [2, с. 153, 165, 171].

¹⁸ Жан-Поль Сартр отмечал, что бытие-в-себе сплошное, и оно представляет собой синтез себя с собой, а потому не поддерживает внешних связей [18, с. 65]. В рамках игрового пространства также наличествует аналог сплошного синтеза элементов. Их комплекс стремится стать монолитным и бессодержательным, тем самым иницируя универсальность и нейтральность, не отсылающей к конкретной религии, но лишь к формальной и абстрактной религии как пустому знаку/указанию.

гия может выступать в нескольких формах: синтез нескольких религий или искусственный конструкт. Культурно-религиозные особенности и специфика вступают в соотношение с создаваемым внутри видеоигры комплексом религиозных элементов (имитацией религии). Синтез в данном случае – готовый продукт и реализация. Интегративно-апробационный уровень представляет собой интеграцию продукта видеоигровой индустрии в культуру. Продукты видеоигровой индустрии сталкиваются с рецензией и цензурой. Синтезом в данном случае являются спрос и хабиутализация. Таким образом, открывается возможность выявления различных факторов и механизмов, в частности социально-культурных, которые определяют легитимность актуализации и реализации видеоигры.

Также стоит отметить, что при всех попытках рафинировать видеоигру, в частности, исключая игрока, такой подход является ошибочным и сводит все ее содержание к наррации. Существование видеоигры – реализация игрового процесса. Без последнего она имеет лишь описательно-формальный характер. Любые отношения религиозных компонентов подчиняются правилам, структуре и содержанию видеоигры, а потому первые имеют секулярную форму. Более того, изменение религиозных элементов предполагает, что все они образуют однородную среду. Такие процессы, как вульгаризация и элитаризация продуктов видеоигровой индустрии, являются важнейшим условием актуализации игры.

Список литературы

1. Барт Р. Мифологии. М. : Академический проект, 2014. 351 с.
2. Бергер П. Священная завеса. Элементы социологической теории религии. М. : Новое литературное обозрение, 2019. 208 с.
3. Богост Я. Бардак в видеоиграх // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 79–99.
4. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. М. : Добросвет, 2015. 392 с.
5. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. М. : ПОСТУМ, 2017. 320 с.
6. Бодрийяр Ж. Система вещей. М. : РИПОЛ классик, 2020. 256 с.
7. Буайе П. Объясняя религию: природа религиозного мышления. М. : Альпина нон-фикшн, 2018. 496 с.
8. Вебер М. Избранное. Образ общества. М. : Юрист, 1994. 704 с.
9. Веблен Т. Теория праздного класса. М. : АСТ, 2021. 384 с.
10. Гегель Г. В. Ф. Логика. М. : АСТ, 2022. 448 с.
11. Джеймс У. Многообразие религиозного опыта. М. : Наука, 1993. 432 с.
12. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры. М. : ОГИ, 2007. 304 с.
13. Кьеркегор С. Страх и трепет. М. : Академический проект, 2017. 154 с.
14. Лебон Г. Психология народов и масс. М. : АСТ, 2019. 320 с.
15. Луман Н. Реальность массмедиа. М. : Праксис, 2005. 256 с.
16. МакГонигл Д. Настоящая маленькая игра: эффект Пинокио в первазивных играх // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 130–156.
17. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. М. : АСТ, 2018. 256 с.
18. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто. М. : АСТ, 2020. 1072 с.
19. Фромм Э. Отделение от себя // Кризис сознания: сборник работ по «философии кризиса». М. : Алгоритм, 2009. С. 97–104.
20. Хайдеггер М. Бытие и время. М. : Академический проект, 2015. 460 с.
21. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
22. Штурнер М. Единственный и его собственность. Харьков : Основа, 1994. 560 с.
23. Юл Й. Рассказывают ли игры истории? // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 61–78.
24. Юнг К. Г. Душа и миф. Шесть архетипов. М. : Port-Royal, 1997. 384 с.
25. Cassone V. I. & Thibault M. I Play, Therefore I Believe: Religio and Faith in Digital Games // Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural / ed. by S. Natale & D. W. Pasulka. New York : Oxford University Press, 2019. Pp. 72–89. DOI: 10.1093/oso/9780190949983.003.0005.
26. Chan-Viquez D., Khan A. Understanding a Videogame Home Intervention for Children with Hemiplegia: a Mixed Methods Multi-case Study / S. Munce, D. Fehlings, F. V. Wright & E. Biddiss // Frontiers in Medical Technology. 2023. Vol. 5. 1217797. DOI: 10.3389/fmedt.2023.1217797.
27. Harman G. Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects. Chicago, IL : Open Court, 2002. 256 p.
28. Harrington C. Experience in Videogame Display: An Extension of the Matrix Model, Games and Culture // Games and Culture. 2023. Vol. 20. Is. 5. Pp. 565–582. DOI: 10.1177/15554120231209801.
29. Heritage F. Language, Gender and Videogames: Using Corpora to Analyse the Representation of Gender in Fantasy Videogames. London, UKI : Palgrave Macmillan, 2021. 259 p.
30. Loudoun F. M., Boyle B., Larsson-Lund M. Children's Experiences of Play in Digital Spaces: A Scoping Review // 2022. PLOS ONE. Vol. 17. Is. 8. e0272630. DOI: 10.1371/journal.pone.0272630.

31. Maram S. S., Pfau J. A Topic Modeling Approach Towards Understanding the Discourse between Religion and Videogames on Reddit / M. R. Kasar & M. S. El-Nasr // Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. 2024. Vol. 8. 2024. Pp. 1–44. DOI: 10.1145/3677054.

32. Nitsche M. Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds. Cambridge, MA : The MIT Press, 2008. 305 p.

33. Sköld O. Understanding the «Expanded Notion» of Videogames as Archival Objects: A Review of Priorities, Methods, and Conceptions // Journal of the Association for Information Science and Technology. 2017. Vol. 69. Is. 1. Pp. 134–145. DOI: 10.1002/asi.23875.

34. Wildt de L. The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion. Amsterdam : Amsterdam University Press B. V. 2021. 160 p. DOI: 10.2307/jj.1640540.

35. Wildt de L. & Aupers S. D. Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames // International Journal of Heritage Studies. 2021. Vol. 27. Is. 3 (Video Games and Cultural Heritage). Pp. 312–330. DOI: 10.1080/13527258.2020.1746920.

Methodology for the study of video games and individual components of the game structure: using the example of cross-cultural and religious issues

Petev Nikolay Ivanovich

PhD in Philosophy, associate professor of the Department of Philosophy and Religious studies, Vladimir State University n. a. Alexander and Nikolay Stoletovs. Russia, Vladimir. ORCID: 0000-0002-8711-4400.
E-mail: cyanideemo@mail.ru

Abstract: This article is devoted to the problems of forming a methodology for structural and component research of video games. The relevance of this topic lies in the fact that the products of the video game industry are poorly studied, popular and modern media, the research of which will reveal the specifics of their production, as well as the impact on the modern individual. Therefore, there is a need to form a tool (method) for an effective and adequate analysis of this phenomenon of modern culture. *The main problem* of this work is the formation of an unreduced approach to the study of video games, which will provide a comprehensive and multifaceted understanding of these media. *The purpose of the work* is a structural and functional analysis of the products of the video game industry, using the example of cross-cultural and religious features, for subsequent modeling of a methodological research tool. A number of *different methods* were used in this study. The deconstruction method was used for structural and component analysis of a video game. A hermeneutic approach is necessary to determine the narrative purpose of the integrated, in particular, religious components. A functional approach is necessary both to reveal the content and specifics of the gameplay, as well as to analyze the functionality of a video game as such. Mental modeling and construction allows you to form a comprehensive view of a video game, as well as generate a methodological tool. The dialectical method made it possible to identify the specifics of the levels of production and integration of religious components and systems in video games. *Conclusions.* A refined (excluding the player) analysis of a video game misses important components for understanding it, which can be compensated by a content-complex and integrative-approbation level of analysis. The "game religion" is just a collection of secularized (simplified) components that are being tested and reviewed. The introduction of this artificial complex is necessary to actualize the gameplay and neutralize marginalization. Communication of religious systems (player, developers, "game religion", culture integrating and integrating the product, etc.) is possible only in the paradigm of gameplay implementation. There is no "religion-religion" dialogue inside the game space itself, but a "construct-construct" relationship exists.

Keywords: video games, functionality, religion, gameplay and narrative, structure, censorship, communication.

References

1. Bart R. *Mifologii* [Mythologies]. M., Akademicheskij proekt (Academic project). 2014. 351 p.
2. Berger P. *Svyashennaya zavesa. Elementy sociologicheskoy teorii religii* [The sacred veil. Elements of the sociological theory of religion]. M., Novoe literaturnoe obozrenie (New Literary Review). 2019. 208 p.
3. Bogost Ya. *Bardak v videoigrah* [Videogames are a mess] // Logos. Vol. 25., No. 1 (103). 2015. Pp. 79–99.
4. Bodriyyar Zh. *Simvolicheskij obmen i smert'* [Symbolic exchange and death]. M., Dobrosvet. 2015. 392 p.
5. Bodriyyar Zh. *Simulyakry` i simulyacii* [Simulacra and simulation]. M., POSTUM. 2017. 320 p.
6. Bodriyyar Zh. *Sistema veshchej* [System of things]. M., RIPOL klassik. 2020. 256 p.
7. Buaje P. *Ob'yasnyaya religiyu: priroda religioznogo myshleniya* [Explaining Religion: The Nature of Religious Thinking]. M., Alpina non-fikshn. 2018. 496 p.

8. Veber M. *Izbrannoe. Obraz obshhestva* [Favourites. The image of society]. M., Yurist (Lawyer). 1994. 704 p.
9. Veblen T. *Teoriya prazdnogo klassa* [The theory of the leisure class]. M., AST. 2021. 384 p.
10. Gegel G. V. F. *Logika* [Logic]. M., AST. 2022. 448 p.
11. Dzhejms U. *Mnogoobrazie religioznogo opyta* [The diversity of religious experience]. M., Nauka (Science). 1993. 432 p.
12. Kajua R. *Igry i lyudi: Stat'i i esse po sociologii kultury* [Games and people: Articles and essays on the sociology of culture]. M., OGI. 2007. 304 p.
13. K'erkegor S. *Strah i trepet* [Fear and awe]. M., Akademicheskij proekt (Academic project). 2017. 154 p.
14. Lebon G. *Psihologiya narodov i mass* [Psychology of peoples and masses]. M., AST. 2019. 320 p.
15. Luman N. *Real'nost' massmedia* [The reality of mass media]. M., Praxis. 2005. 256 p.
16. MakGonigl D. *Nastoyashchaya malen'kaya igra: effekt Pinokkio v pervazivnyh igrah* [A real Little Game: The Performance of Belief in Pervasive Play] // Logos. Vol. 25., No. 1 (103). 2015. Pp. 130–156.
17. Ortega-i-Gasset H. *Vosstanie mass* [The revolt of the masses]. M., AST. 2018. 256 p.
18. Sartr Zh.-P. *Bytie i nichto* [Being and Nothing]. M., AST. 2020. 1072 p.
19. Fromm E. *Otdelenie ot sebya* [Separation from oneself] // *Krizis soznaniya: sbornik rabot po "filosofii krizisa"* [Crisis of consciousness: a collection of works on the "philosophy of crisis"]. M., Algoritm (Algorithm). 2009. Pp. 97–104.
20. Hajdegger M. *Bytie i vremya* [Being and Time]. M., Akademicheskij proekt (Academic project). 2015. 460 p.
21. Huizinga J. *Homo Ludens. Chelovek igrayushhij* [Homo Ludens. The man playing]. SPb., Izd-vo Ivana Limbaxa (Publishing House of Ivan Limbach). 2011. 416 p.
22. Shtirner M. *Edinstvennyj i ego sobstvennost'* [The only one and his property]. Kharkiv, Osnova (Basis). 1994. 560 p.
23. Yul J. *Rasskazyvayut li igry istorii* [Games Telling Stories?] // Logos. Vol. 25., No. 1 (103). 2015. Pp. 61–78.
24. Yung K. G. *Dusha i mif. Shest' arhetipov* [The soul and the myth. Six Archetypes]. M., Port-Royal. 1997. 384 p.
25. Cassone V. I. & Thibault M. I Play, Therefore I Believe: Religio and Faith in Digital Games // *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural* / ed. by S. Natale & D. W. Pasulka. New York : Oxford University Press, 2019. Pp. 72–89. DOI: 10.1093/oso/9780190949983.003.0005.
26. Chan-Viquez D., Khan A. Understanding a Videogame Home Intervention for Children with Hemiplegia: a Mixed Methods Multi-case Study / S. Munce, D. Fehlings, F. V. Wright & E. Biddiss // *Frontiers in Medical Technology*. 2023. Vol. 5. 1217797. DOI: 10.3389/fmedt.2023.1217797.
27. Harman G. *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*. Chicago, IL : Open Court, 2002. 256 p.
28. Harrington C. Experience in Videogame Display: An Extension of the Matrix Model, Games and Culture // *Games and Culture*. 2023. Vol. 20. Is. 5. Pp. 565–582. DOI: 10.1177/15554120231209801.
29. Heritage F. *Language, Gender and Videogames: Using Corpora to Analyse the Representation of Gender in Fantasy Videogames*. London, UKI : Palgrave Macmillan, 2021. 259 p.
30. Loudoun F. M., Boyle B., Larsson-Lund M. Children's Experiences of Play in Digital Spaces: A Scoping Review // 2022. PLOS ONE. Vol. 17. Is. 8. e0272630. DOI: 10.1371/journal.pone.0272630.
31. Maram S. S., Pfau J. A Topic Modeling Approach Towards Understanding the Discourse between Religion and Videogames on Reddit / M. R. Kasar & M. S. El-Nasr // *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 2024. Vol. 8. 2024. Pp. 1–44. DOI: 10.1145/3677054.
32. Nitsche M. *Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge, MA : The MIT Press, 2008. 305 p.
33. Sköld O. Understanding the "Expanded Notion" of Videogames as Archival Objects: A Review of Priorities, Methods, and Conceptions // *Journal of the Association for Information Science and Technology*. 2017. Vol. 69. Is. 1. Pp. 134–145. DOI: 10.1002/asi.23875.
34. Wildt de L. *The Pop Theology of Videogames: Producing and Playing with Religion*. Amsterdam : Amsterdam University Press B. V. 2021. 160 p. DOI: 10.2307/jj.1640540.
35. Wildt de L. & Aupers S. D. Eclectic Religion: The flattening of religious cultural heritage in videogames // *International Journal of Heritage Studies*. 2021. Vol. 27. Is. 3 (Video Games and Cultural Heritage). Pp. 312–330. DOI: 10.1080/13527258.2020.1746920.

Поступила в редакцию: 09.12.2024

Принята к публикации: 03.07.2025