

Челябинский гуманитарий. 2024. № 2 (67). С. 84–90.
ISSN 1999-5407 (print).
Chelyabinskij Gumanitarij. 2024; 2 (67), 84–90.
ISSN 1999-5407 (print).

Научная статья
УДК 008.001.14
DOI 10.47475/1999-5407-2024-67-2-84-90

АНТИ-ХЕЙЗИНГА 2, ИЛИ К ВОПРОСУ ОБ УНИВЕРСАЛЬНОМ ОПРЕДЕЛЕНИИ ИГРЫ

Иван Дмитриевич Тузовский

Челябинский государственный институт культуры, Челябинск, Россия, idtuz@yandex.ru

Аннотация. Настоящая статья является смысловым продолжением материала автора, посвященного осмыслению концепции игры Й. Хейзинга (предыдущий материал опубликован на страницах данного издания в 2023 году). Критикуется ключевой тезис Й. Хейзинга, сформулированный в классической работе «Homo Ludens»: присутствие игровых элементов в различных феноменах культуры объясняется тем, что вся культура вышла из игры. В настоящей статье приводится альтернативная система гипотез в отношении интерпретации игры и ее признаков, объясняется присутствие игровых элементов в различных конкретных культурных феноменах и видах культурной деятельности.

Автор предлагает собственное определение игры, соответствующее, по его мнению, критериям простоты, универсальности, исторической практике: «Игра – это способ познания и отражения мира при помощи симуляции / симулятивной деятельности». Симуляция может быть представлена в различных модусах и формах: как деятельность, как культурный продукт, как инструмент для решения проблемы. По мнению автора, если игра рассматривается не как единственный источник культуры, а один из многочисленных ее истоков, данная посылка согласуется с историко-эволюционными данными.

Делается вывод об эффективности игры как эпистемологической традиции познания мира, методе обучения практическим навыкам, инструменте формирования позитивной мотивации участников игрового процесса. Обозначается потенциал игры в моделировании будущего, прогнозировании возникающих рисков, проблемных ситуаций и кризисов.

Ключевые слова: игры, игровые исследования, культура, настольные игры, компьютерные игры, симуляция.

Благодарности. Статья подготовлена за счет гранта Российского научного фонда (совместно с Челябинской областью) № 24-28-20177.

Для цитирования: Тузовский И. Д. Анти-Хейзинга 2, или к вопросу об универсальном определении игры // Челябинский гуманитарий. 2024. № 2 (67). С. 84–90. doi: 10.47475/1999-5407-2024-67-2-84-90

Original article

ANTI-HAUSINGA 2, OR ON THE QUESTION OF A UNIVERSAL DEFINITION OF GAME

Ivan D. Tuzovsky

Chelyabinsk State Institute of Culture, Chelyabinsk, Russia, idtuz@yandex.ru

Abstract. The present article is a semantic continuation of the author's material devoted to the conceptualization of J. Heisinga's concept of play (the previous material was published on the pages of this edition in 2023). The key thesis of J. Heisinga, formulated in his classic work "Homo Ludens", is criticized: the presence of game elements in various cultural phenomena is explained by the fact that the whole culture came out of the game. The present article provides an alternative system of hypotheses regarding the interpretation of game and its attributes, explains the presence of game elements in various specific cultural phenomena and cultural activities.

The author offers his own definition of the game, corresponding, in his opinion, to the criteria of simplicity, universality, and historical practice: "Game is a way of cognizing and reflecting the world by means of simulation / simulative activity". Simulation can be presented in different modus and forms: as an activity, as a cultural product, as a tool for problem solving. In the author's opinion, if the game is considered not as the only source of culture, but as one of its numerous origins, this premise is consistent with historical and evolutionary data.

The conclusion is made about the effectiveness of the game as an epistemological tradition of cognition of the world, a method of teaching practical skills, a tool for forming positive motivation of participants of the game process. The potential of the game in modeling the future, forecasting emerging risks, problem situations and crises is outlined.

Key words: games, game studies, culture, boardgames, videogames, simulation.

Acknowledgments. The article was prepared through a grant from the Russian Science Foundation (jointly with the Chelyabinsk region) No. 24-28-20177.

For citation: Tuzovsky I. D. (2024). Anti-Hausing 2, or on the question of a universal definition of game. *Chelyabinskij Gumanitarij*, 2 (67), 84–90. doi: 10.47475/1999-5407-2024-67-2-84-90

Предупреждение

Я обязан предупредить читателя о двух особенностях данной статьи.

Во-первых, мне придется использовать профессиональный и субкультурный сленг, связанный с современными игровыми практиками. Вероятно, большинство читателей знакомы с этими терминами, но во избежание недопониманий и поскольку значения эти еще не зафиксированы словарно, я постараюсь пояснить свое понимание в сносках, чтобы пользоваться с читателем единым тезаурусом. Во-вторых, автор является не только ученым-культурологом, но и практикующим геймдизайнером, что неизбежно оказывает влияние на исследовательский подход. Однако отрефлексировать это влияние самостоятельно или определить имеет оно позитивное или же негативное значение не представляется возможным. Но предупредить об этом читателя – необходимо.

Синopsis

В предшествующей публикации данного материала статье (Тузовский, 2023) я предложил методологическую программу ревизии культурной концепции игр Й. Хейзинга. Впрочем, исходя из взглядов голландского исследователя, более точным было бы сказать «игровой концепции культуры», поскольку он видит игру источником всей культуры. Впрочем, это «всего лишь» прикладная по локальному характеру (и фундаментально-теоретическая по сути) проблема, которую необходимо решить, чтобы найти ответ на вопрос, несформулированный, но заданный Джейн Макгонигал в дискуссионной работе «Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир?» (Макгонигал, 2018). Вопрос прост: не слишком ли много усилий человечество тратит на то, чтобы играть? Может быть, людям целесообразней пустить эти усилия на нечто действительно полезное? Является ли игра контрпродуктивной деятельностью, которая отвлекает наше внимание и ресурсы от значимых вещей?

Эта концепция в несколько упрощенном виде прочно обосновалась и в культурологических исследованиях (Вербицкая, 2023; Кайуа, 2007; Кривко-Апинян, 1992) и в *game studies* (Галанина, 2023; Дымшиц, 2023; Игаева, 2023). Вероятно, необходимо напомнить читателям, в чем заключались основные сомнения автора этого цикла статей, чтобы перейти от критически-ревизионистской программы к позитивно-методологической.

Во-первых, проблемой является уже то, что Й. Хейзинга не дает эссенциального определения игры в ее сути, лишь приводит шесть признаков того, что нечто является игрой (Хейзинга, 2022). Эти признаки обладают внутренней противоречивостью, сомнительно и как их наличие во всех играх, так и наличие их только в играх. Более того, по ходу работы, первопроходец людологии практически тайком производит подмену шести введенных признаков на два первоначально вовсе не упоминавшихся – «несерьезность» и «состязательность». Несерьезность оказывается самым уязвимым положением. Современные игры имеют весьма серьезные результаты и Хейзинге приходится в финале *Homo Ludens* оправдываться за существование чемпионата мира по футболу или первенства мира по шахматам. Интересно, что сказали бы о «несерьезности» игр римские гладиаторы или братья Пандавы, которых проигрыш в игре в кости лишил надежд на царство? (впрочем, свой престол они позднее все же получили, но весьма неигривым путем). Состязательность также не выдерживает критики. Лишены состязательности игра в театре, которую Хейзинга все же определяет как игру. Лишены ее многочисленные детские игры, которые в основном социально предписываются девочкам: «дочки-матери», «больница» и т.д. И даже видеогеймеры или игроки в современные настольные игры знают обширный класс не только состязательных, но и кооперативных игр, которые предполагают сотрудничество участников для достижения некоторой общей цели. Более того, в рамках современных настольных игр выделяют целый класс (иногда говорят – жанр) так называемых евро-игр или «игр европейской школы», которые практически лишены негативных механизмов прямого взаимодействия (агрессии), значительно урезано и косвенное взаимодействие игроков. Номинальная состязательность в формате «кто победит» присутствует, но зачастую игроки действуют исключительно в рамках выделенного каждому из них персонального игрового пространства, точек пересечения между ними чрезвычайно мало.

Список разновидностей, частных и классово-типологических случаев несостязательных игр можно продолжать еще долго и, строго говоря, это проблема отдельной статьи.

Во-вторых, не менее серьезной проблемой является то, что Й. Хейзинга нарушает «нормальную программу» научного исследования. Некоторым образом (не важно, как он пришел к этой мысли!) он выдвигает гипотезу о том, что вся культура происходит из игры. Далее он на протяжении всего трактата пытается доказать эту гипотезу, обнаруживая игровые элементы в различных видах культурной деятельности

от поэтических состязаний до судопроизводства (теперь вы понимаете, почему «состязательность» игр оказывается столь важна для голландца по ходу работы, не правда ли?). Однако по высказыванию, которое приписывают А. Эйнштейну, никакого количества подтверждающих опытов недостаточно для окончательного доказательства теории. Напротив же, одного-единственного противоречащего теории опыта будет достаточно для ее опровержения. Более строго: Хейзинга доказывает свою теорию, исходя из неполной индукции, которая базируется на преднамеренной селекции фактов, заодно произведя в процессе подмену признаков игры. Методологически, это не ошибка. Это преступление.

Чтобы выйти из «штопора», в который исследование игр почти на сто лет отправили Хейзинга и Витгенштейн (Витгенштейн, 2018), (считавший, что определение игры невозможно дать в принципе), попробуем применить другой подход. Этот подход целиком и полностью соответствует принципам научной методологии.

Во-первых, выдвинем альтернативные гипотезы, которые объясняют присутствие игровых элементов в различных конкретных культурных феноменах и видах культурной деятельности. А затем вместо доказательства единственной гипотезы, попробуем, наоборот, «убить» наши гипотезы одну за одной. Перефразируя одного литературного персонажа, не чуждого науке, единственная оставшаяся (если она останется!) и будет истинной, сколь бы невероятной она не казалась.

Альтернативные гипотезы

Итак, базовую, исходно данную в трактате «Homo Ludens» версию мы назовем «Хейзинга-гипотеза»: присутствие игровых элементов в различных феноменах культуры объясняется тем, что вся культура вышла из игры. Для дальнейшего нам требуется решить две проблемы. Во-первых, принять допущение о том, что обнаруживаемые голландским исследователем факты действительно являются примерами именно игры и игрового поведения, а не чего-то схожего.

Второй проблемой, все же будет необходимость дать некое простое и универсальное определение игры. Потому что мы не можем автоматически принять условия научной игры, в которую играет с нами Й. Хейзинга. Потому что философ, историк и культуролог предлагает лишь список признаков, которые затем произвольно меняет. Но допустим, что он прав. И игра, игровое поведение или игровые элементы действительно всеприсущи в культуре.

В уже упоминаемой ранее предшествующей данному материалу статье мы предложили ряд альтернативных объяснения наблюдаемому комплексу фактов (пять, включая базовую посылку автора Homo Ludens):

1. *«Хейзинга-гипотеза»*: игра возникла до культуры и является ее источником.
2. *Гипотеза поздней специализации*: игра поздно специализировалась, как собственно игра, поэтому игровые элементы обнаруживаются повсюду в культуре, ибо не культура выделилась из игры, а игра лишь недавно выделилась как специальный вид деятельности. Эта гипотеза выглядит глупой ровно до тех пор, пока мы не обнаруживаем, что многие «игры» прошлого не являлись собственно играми в хейзинга-смысле: чем-то несерьезным или состязательным. Кости и астрагаломантия как попытка выяснить волю богов или степень удачливости человека, как часть обрядово-ритуальной стороны жизни пантеиста. Длинный ряд произведений традиционной народной культуры, в которых игра – нечто большее, чем просто игра, заканчивается «Пиковой дамой» А.С. Пушкина и «Игроком» Ф. М. Достоевского, где игра также представлена как нечто большее, чем «развлечение» с теорией вероятности.

3. *Гипотеза неполного соответствия*: игра – это одно, а «играть» или «иметь игровые элементы» совершенно другое. Игровое начало не первоисточник культуры, а один из инструментов, которые Homo Sapiens Ludens использует для решения конкретных задач: отдыха и развлечения, обучения и тренировки, демилитаризации агональных (состязательных) аспектов взаимодействия и т.д. Семантическая и сущностная разница между «игра – источник культуры» и «игра – инструмент человека культурного» невероятна. Спускаясь на уровень аналогии, можно привести симметричное утверждение: «математика – источник всякой науки», которое также является в корне неверным. Математика – инструмент любой современной науки, однако в область, например, филологии она проникла значительно позднее, чем, скажем, в область физики. Это рассуждение подводит нас к третьей альтернативной гипотезе.

4. *Гипотеза культурной инвазивности игр*: игра не являлась источником культуры, однако обладает столь высокой притягательностью, что проникает в любые иные сферы культуры, перечисленные Й. Хейзинга и вероятно многие другие, оставшиеся за границами его фокуса внимания.

5. *Гипотеза множества игровых модусов*: игра не имеет моноприроды, не представляет собой нечто одно, а может быть деятельностью, технологией, инструментом, социальной практикой или культурным продуктом. «Всеприсутствие» игры, которое обнаруживает Й. Хейзинга на самом деле является разными сущностными формами игры, возможно возникавшими различными путями и в разное время.

Теперь остается избавиться от лишних гипотез и решить волнующую нас проблему. Однако перед этим необходимо сделать еще одно небольшое уточнение, относительно базовой концепции Й. Хейзинга.

Голландский исследователь, под одной гипотезой на самом деле скрывает две. Если мы внимательно рассмотрим утверждение, «игра возникла до культуры и является ее источником», то обнаруживаем две самостоятельных гипотезы:

1.1. Игра возникла до культуры

1.2. Игра является источником культуры.

Хейзинга неявным образом вводит причинно-следственную связь между гипотезой 1.1 и гипотезой 1.2., которая вообще-то не доказана или, как говорили римляне, «Post hoc, ergo propter hoc» – «После не значит вследствие».

Игра действительно появляется еще у животных, причем отнюдь не только приматов или морских млекопитающих, но и, судя по последним исследованиям, у насекомых (Dona, 2022). Впрочем, недавние исследования также показывают, что и культура, возможно, возникает еще у животных, об этом свидетельствуют современные исследования приматов (Eleuteri, 2022) и даже насекомых, например, шмелей или мух-дрозофил (Danchin, 2018).

Таким образом, исходный тезис Й. Хейзинга уже оказывается под вопросом, хотя и не элиминируется полностью, мы лишь обнажили целый новый пласт критики этой гипотезы.

При этом утверждение, что игра древнее человека и его разумного поведения также элиминирует нашу гипотезу №2 о поздней специализации игры в культуре (по крайней мере в ее первоначальной форме). Спасти гипотезу № 2, может только гипотеза № 5: если игра представлена различными модусами, то некоторые из этих модусов действительно могли дивергентно специализироваться в значительно более позднее время, чем возникла игра. Идущее продолжительное время биологическая, а затем культурная дивергентная эволюция игр объяснила бы сложности с попыткой дать универсальное определение. Пока мы не посмотрим на «корень» самого игрового поведения, нам не решить этой задачи, с которой не справились ни Й. Хейзинга, ни Л. Витгенштейн.

Мне представляется, что простое универсальное определение игры решило бы эту проблему. А оно должно быть простым, потому что современные игры гораздо сложнее всего, что мы знаем на протяжении человеческой истории и предполагаем на «до-культурном» этапе развития предков Homo Sapiens!

Универсальное определение игры

Я рискнул бы без приведения и критики большого количества определений (а собрал их несколько десятков), предложить собственное определение, которое отвечало бы нескольким критериям: простоты, универсальности, исторической практике.

Игра – это способ познания и отражения мира при помощи симуляции / симулятивной деятельности.

Ключевая проблема «симулятивной концепции игр» заключается в том, что эпистемологический статус этой категории также неопределен. Кэмбриджский словарь (Simulation. – URL: [https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simulation.](https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/simulation)) определяет симуляцию несколькими схожими определениями:

1. Модель из комплекса проблем и событий, которые используются для обучения кого-либо как сделать что-либо или процесс создания такой модели.

2. Ситуация или события, которые выглядят реальными, но не являются таковыми, создаются специально и используются, чтобы помочь людям справляться с подобными реальными ситуациями

3. Модель реальной активности, созданная с тренировочными целями для того, чтобы научить решению реальных проблем.

Словарь Меррьюэма-Уэбстера (Simulation. – URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/simulation>) определяет симуляцию как:

4. Имитационное воспроизведение функционирования одной системы или процесса при помощи другой системы.

5. Проверка проблемы, часто не при помощи непосредственного субъекта, а с помощью симулирующего устройства.

Наиболее общим определением является № 4 из списка выше – имитационное моделирование одной системы при помощи другой. Цели симуляции на самом деле могут быть не только обучающими или тренировочными, но таковые действительно являются, кажется, наиболее часто встречающимися в человеческой деятельности.

Таким образом, я ставлю игру в один ряд с другими эпистемологическими традициями – искусством, религией и наукой. Утверждение, которое может показаться по-фейерабендовски (Фейерабенд, 2007) безрассудным.

Каждая из этих традиций, имеет *собственный не определенный строгим образом метод или комплекс методов, которые меняются со временем.* Художественный образ в искусстве, рационализм проверяемых и опровергаемых утверждений, организованных в самосогласованную систему в науке или мистическое откровение в религии несопоставимы, у нас отсутствуют критерии для их качественного сравнения. Таким же образом, и имитационное моделирование, каковым является симуляция и через нее – игра, это такой же метод познания и отражения реальности.

«Симулятивное определение» требует отдельного солидного обоснования, которое я обязательно предприму в последующих публикациях, здесь же ограничусь лишь одним: оно покрывает все возможные модусы и формы игры, какие мы знаем. Игра в театре, игра на музыкальных инструментах, настольные или компьютерные игры, ролевые игры живого действия, взрослые или детские, языковые игры – все это суть попытки воссоздания реальности или создания несуществующей реальности (а кто сказал, что симулировать можно только реально существующее).

Важно, что симуляция может быть представлена во множестве отдельных модусов и форм. Симуляция может быть деятельностью (ролевые игры живого действия, игра на музыкальных инструментах, etc.), может быть культурным продуктом (настольной или видеоигрой и т.д.), может являться инструментом для решения какой-либо проблемы (система объектов и правил, разработанная специально для поиска ответа на сложный вопрос. Таковыми были и являются, например, «командно-штабные игры» или «предок всех варгеймов – настольная игра Кригшпиль Георга фон Рассевица, разработанная и опубликованная в 1812-1824 гг., которую использовал прусский генеральный штаб для подготовки своих офицеров к правильной постановке боевых задач, отработке взаимодействия и т.д. (Военные игры. Кригшпиль – прадедушка всех варгеймов. – URL: <https://shadow-ru.livejournal.com/84745.html>).

Симулятивная концепция игры позволяет нам избавиться от неуклюжего списка «признаков игры», который приводит Й. Хейзинга. Нам нет необходимости вводить дополнительные сомнительные «костыли» в виде дополнительных признаков (в трактате «Homo Ludens») это «сосязательность» и «несерьезность»). Мы универсально определяем игру через ее сущность.

Более того, это определенным образом спасает «хейзинга-гипотезу»... путем ее ослабления. Если мы принимаем, что игра – не единственный источник культуры, а один из многочисленных ее истоков, то такая посылка и согласуется с историко-эволюционными данными и поглощает некоторые из альтернативных гипотез. Ослабленная хейзинга-гипотеза (№ 1) прекрасно согласуется с гипотезой множества игровых модусов (№ 5), а та в свою очередь поглощает гипотезу поздней специализации: современные развлекательные игры, игры-как-чистое-развлечение специализируются в культуре действительно довольно поздно, вероятнее всего – в Раннее Новое время. Универсальность симулятивного определения игр и принятая в качестве объясняющей гипотеза № 5 совместно снимают гипотезу № 3 о неполном соответствии игры, игрового поведения, игровых элементов и пр. и включают гипотезу № 4 о культурной инвазивности игр. Эпистемологическая значимость игровых симуляций и их продолжающаяся историко-культурная дивергенция на всё новые и новые формы действительно обеспечивает высочайший инвазивный потенциал разных модусов игры.

Выводы

Я понимаю, что в контексте настоящей статьи ввел симулятивное определение игры методом «фокусника, достающего кролика из шляпы». И, безусловно, описание пути, которым я пришел к такому понимаю игры, методологически корректного пути, необходимо дать в дальнейших публикациях. В том числе для демонстрации альтернатив и использования лакатосовского «метода опровержения».

В заключение, стоит отметить, что проделанная работа всё же позволяет вернуться к самому началу первой статьи и дать ответ на вопрос, фактически поставленный Дж. Макгонигал: не является ли игровая деятельность и затраты человечеством ресурсов на нее контрпродуктивными?

Нет, не является. Игра как эпистемологическая традиция познания мира достаточно эффективна. Она позволяет прогнозировать риски и готовиться к столкновению с кризисами, разыгрывая ситуации до того, как они приключатся в действительности; она позволяет выйти в моделировании будущего за границы «обыденности» и запрограммированных паттернов мышления.

Игра является при правильной организации одним из наиболее эффективных методов обучения как минимум практическим навыкам. Игра притягательна и обладает наибольшей иммерсивностью (Данилков, 2024; Полева, 2023) (даже в сравнении с искусством) и потому затраты времени на игру не воспринимаются как труд (каковым часто воспринимается учеба или тренировка сама по себе).

Игра вероятно приносит дофамин, таким образом, позитивно подкрепляя мотивацию... к игре же, поэтому корректная геймификация многих процессов действительно приводит к значительному улучшению результатов (слово «корректная» употреблено не зря), долгосрочным позитивным изменениям настроения и т.д.

Список источников

Вербицкая С. А. Игры и игровые технологии в жизни современного общества // Глобальный научный потенциал. 2023. № 6(147). С. 112-114.

Витгенштейн Л. Философские исследования. Пер. с нем. Л. Добросельский. Москва, АСТ. 2018. 352 с.

Галанина Е. В. Гендерные исследования видеониг // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2023. № 52. С. 25-38.

- Данилков А. А. Иммерсивность как технология дизайна впечатлений // Народное образование. 2024. № 2(1505). С. 76-82.
- Дымшиц С. В. Лудонарративный диссонанс как прием // Кинема.Science. 2023. № 1. С. 31-35.
- Игаева К. В. Три типа ностальгии в компьютерных играх // Современные исследования социальных проблем. 2023. Т. 15, № 2. С. 64-75.
- Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. Москва: ОГИ. 2007. 304 с.
- Кривко-Апинян Т. А. Мир игры. – Москва: Эйдос. 1992. 160 с.
- Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / пер. Н. Яценюк. Москва: Манн, Иванов и Фарбер, 2018. 384 с.
- Полева Н. С. К проблеме иммерсивности реальных и виртуальных пространств // Новые психологические исследования. 2023. Т. 3, № 3. С. 30-53.
- Тузовский И. Д. Анти-Хейзинга, или к вопросу о том, является ли игра основанием культуры // Челябинский гуманитарий. 2023. № 1(62). С. 69-77.
- Фейерабенд П. Против метода: очерк анархистской теории познания. Москва. АСТ; Хранитель. 2007. 413 с.
- Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича. Санкт-Петербург: Азбука, Азбука-Аттикус, 2022. 400 с.
- Danchin E., Nöbel S., Pocheville A., Dagaëff A.-C., Demay L., Alphand M., Ranty-Roby S., van Renssen L., Monier M., Gazagne E., Allain M., Isabel G. Cultural flies: Conformist social learning in fruitflies predicts long-lasting mate-choice traditions // Science. 2018. Vol. 362. Issue. 6418, pp. 1025-1030.
- Dona H. S. G., Solvi G., Kowalewska A., Mäkelä K., MaBouDi H., Chittka L. Do bumble bees play? // Animal Behaviour. 2022. Vol. 194. pp. 239-251.
- Eleuteri V., Henderson M., Soldati A., Badihi G., Zuberbühler K., Hobaiter C. The form and function of chimpanzee buttress drumming // Animal Behaviour. 2022. Vol. 192, pp. 189-205.

References

- Verbickaya S. A. (2023). Igrы i igrovye tekhnologii v zhizni sovremennogo obshchestva [Games and gaming technologies in the life of modern society]. *Global'nyi nauchnyi potentsial*, 6(147), 112-114. (In Russ.).
- Wittgenstein L. (2018). *Filosofskie issledovaniya* [Philosophical Investigations]. Translated from German by L. Dobroselsky. Moscow. (In Russ.).
- Galanina E. V. (2023). Gendernye issledovaniya videoigr [Gender studies of video games]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kulturologiya i iskusstvovedenie*, 52, 25-38. (In Russ.).
- Danil'kov A. A. (2024). Immersivnost' kak tekhnologiya dizayna vpechatleniy [Immersiveness as a technology for designing impressions]. *Narodnoe obrazovanie*, 2(1505), 76-82. (In Russ.).
- Dymshits S. V. (2023). Ludonarrativnyi dissonans kak priem [Ludonarrative dissonance as a technique]. *Kinema.Science*, 1, 31-35. (In Russ.).
- Igaeva K. V. (2023). Tri tipa nostalgii v komp'yuternykh igrakh [Three types of nostalgia in computer games]. *Sovremennye issledovaniya sotsial'nykh problem*, 15(2), 64-75. (In Russ.).
- Caillouis R. (2007). *Igrы i lyudi; Stat'i i esse po sotsiologii kultury* [Games and Men; Articles and Essays on the Sociology of Culture]. Compiled, translated from French and introduction by S. N. Zenkina. Moscow: OGI. 304 p. (In Russ.).
- Krivko-Apinyan T. A. (1992). *Mir igrы* [The World of the Game]. Moscow: Eidos. 160 p. (In Russ.).
- McGonigal J. (2018). *Real'nost' pod voprosom. Pochemu igrы delayut nas luchshe i kak oni mogut izmenit' mir* [Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World]. Translated by N. Yatsenyk. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber. 384 p. (In Russ.).
- Poleva N. S. (2023). K probleme immersivnosti real'nykh i virtual'nykh prostranstv [On the problem of immersiveness of real and virtual spaces]. *Novye psikhologicheskie issledovaniya*, 3(3), 30-53. (In Russ.).
- Tuzovskii I. D. (2023). Anti-Heizinga, ili k voprosu o tom, yavlyaetsya li igra osnovaniem kultury [Anti-Huizinga, or on the question of whether play is the basis of culture]. *Chelyabinskii gumanitarii*, 1(62), 69-77. (In Russ.).
- Feyerabend P. (2007). *Protiv metoda: ocherk anarkhistskoi teorii poznaniya* [Against Method: Outline of an Anarchistic Theory of Knowledge]. Moscow: AST; Khranitel'. 413 p. (In Russ.).
- Huizinga J. (2022). *Homo Ludens. Chelovek igrayushchii* [Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture]. Translated from Dutch by D. V. Silvestrova; commentary by D. E. Kharitonovicha. St. Petersburg: Azbuka, Azbuka-Attikus. 400 p. (In Russ.).
- Danchin E., Nöbel S., Pocheville A., Dagaëff A.-C., Demay L., Alphand M., Ranty-Roby S., van Renssen L., Monier M., Gazagne E., Allain M., & Isabel G. (2018). Cultural flies: Conformist social learning in fruit flies predicts long-lasting mate-choice traditions. *Science*, 362(6418), 1025-1030.
- Dona H. S. G., Solvi G., Kowalewska A., Mäkelä K., MaBouDi H., & Chittka L. (2022). Do bumble bees play? *Animal Behaviour*, 194, 239-251.
- Eleuteri V., Henderson M., Soldati A., Badihi G., Zuberbühler K., & Hobaiter C. (2022). The form and function of chimpanzee buttress drumming. *Animal Behaviour*, 192, 189-205.

Информация об авторе

И. Д. Тузовский – доктор культурологии, доцент, доцент кафедры философии и культурологии, Челябинский государственный институт культуры; геймдизайнер Open Borders Studio, издательство «Hobby World».

Information about the author

Ivan D. Tuzovsky – Doctor of Cultural Studies, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies of the Chelyabinsk State Institute of Culture; game designer of Open Borders Studio, publishing house “Hobby World”.

Статья поступила в редакцию 14.06.2024; одобрена после рецензирования 18.06.2024;
принята к публикации 18.06.2024.

The article was submitted 14.06.2024; approved after reviewing 18.06.2024;
accepted for publication 18.06.2024.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.