

УДК 130.2

DOI: 10.34670/AR.2026.26.70.019

Видеоигры как пространство конструирования идеологических нарративов

Бабанова Анжелика Игоревна

Аспирант,

Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, Российская Федерация, Казань, ул. Кремлевская, 18/1;
e-mail: angel290899@gmail.com

Ибрагимова Зульфия Зайтуновна

Кандидат философских наук, доцент,

Казанский (Приволжский) федеральный университет,
420008, Российская Федерация, Казань, ул. Кремлевская, 18/1;
e-mail: yuldyz@rambler.ru

Аннотация

В данной статье автор анализирует современную медиакультуру с точки зрения формирования идеологического дискурса в условиях цифрового капитализма. В качестве предмета исследования представлен популярный вид досуга среди молодого поколения — видеоигры. Специфика видеоигрового жанра заключается в способности конструировать новый тип идеологического дискурса посредством интерактивных возможностей, открывающихся перед игроком. Виртуальное пространство видеоигры представляет собой открытый "текст", в котором разработчик и игрок взаимодействуют друг с другом, образуя сеанс коммуникации. По причине особого статуса игрока как активного субъекта деятельности, он способен не только к прочтению оригинального авторского нарратива, но и к созданию новой интерпретации, представляющей собой метанарративный уровень репрезентации. Это событие отражает творческий потенциал видеоигры и возможности для исследования. Однако современные реалии капитализма истощают подлинный идеологический ресурс медиакультурных продуктов, что приводит к универсализации и бессмысленному потреблению.

Для цитирования в научных исследованиях

Бабанова А.И., Ибрагимова З.З. Видеоигры как пространство конструирования идеологических нарративов // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2026. Том 15. № 2А. С. 194-202. DOI: 10.34670/AR.2026.26.70.019

Ключевые слова

Видеоигра, цифровой капитализм, нарратив, метанарратив, репрезентация, текст, игрок, игра, миф, интерпретация, произведение, методология исследования, медиакультура.

Введение

В наше время видеоигра является продуктом широкомасштабного производства глобальной индустрии развлечений. Современные видеоигры сопоставимы по значимости с голливудскими блокбастерами, а отдельные произведения признаны примером выражения высокого искусства. Особенно заметна роль видеоигровой индустрии на экономическом рынке — теперь инвесторы готовы вкладывать большие деньги, так как индустрия производит такие продукты, которые становятся сенсацией в обществе и приносят много прибыли. В повседневном смысле восприятие видеоигр также заметно поменялось — теперь это не просто развлечение на один вечер, а нечто более осмысленное. Процесс игры превращается в живое путешествие, которое хочется растягивать на более длительное время, чтобы познакомиться со всеми смыслами и ценностями, что автор заложил в свое произведение.

С ростом значимости видеоигр появились и новые проблемы. Как и в любой индустрии, основной целью индустрии видеоигр является удержание на нестабильном экономическом рынке и рост прибыли. Поэтому, современная видеоигра представляет собой, в первую очередь, товар. Стремление продать всем товар заставляет разработчиков видеоигр расширить планку целевой аудитории, направляя процесс производства в сторону универсализации и упрощения продукта. Грани искусства в этом жанре творчества размываются, теряется индивидуальная эстетическая ценность. «Большинство крупных студий живет за счет того, что делает игры, приносящие деньги, и иногда дизайнерам *приходится идти на компромисс между своим стремлением создать нечто уникальное и чем-то, что будет хорошо продаваться*» — говорил педагог и геймдизайнер Ян Шрайбер [Шрайбер, www]. Простая истина, с которой приходится смириться современным творцам.

Характерно выражена и социальная повестка. В современной медиакультуре стало принято оценивать продукты по общепринятым критериям качества. Такие рейтинги составляют не только потребители, но и профессиональные критики, чье мнение оказывает прямое влияние на судьбу продукта. Сегодня успех проекта зависит не столько от кассовой выручки, сколько от общественной реакции. И дело даже не в содержании продукта, а в том, какая компания его произвела и какую социальную повестку он в себе несет. Свобода интерпретаций и индивидуальное переосмысление тихо исчезают в современной культуре трендов и отмены. Сегодня потребители заряжаются главным инсайдом, который подается в игре сюжетной историей или геймплеем.

В данной статье мы хотим проанализировать видеоигру как потенциальный источник конструирования идеологического нарратива — результата интерпретации игрового прохождения с точки зрения мировоззренческих ценностей и жизненного опыта. Любая видеоигра первоначально обладает идеологическим потенциалом для порождения множества субъективных интерпретаций одного и того же сюжета. В свою очередь, интерпретации начинают оказывать влияние на ход прохождения игры, открывая игроку новые возможности. Л.В. Мойжес писал: «Интерпретировав игровую ситуацию в соответствии с той или иной идеологемой, игрок подразумевает, что игра содержит возможности для действия в соответствии с этой идеологемой» [Мойжес, 2020, с. 47]. Так, прохождение игры подталкивает игрока к формулированию идеологических высказываний для объяснения своих действий.

Тенденции цифрового общества

Прежде чем определить, почему видеоигры являются эффективным инструментом идеологии, нужно разобраться, почему люди выбирают видеоигры в качестве досуга и почему

этот процесс быстро захватывает внимание. За последнее десятилетие этому поспособствовал ряд тенденций в общественной жизнедеятельности. Мы кратко затронем только основные из них.

Первая тенденция — целевая аудитория повзрослела. Видеоигры уже давно перестали быть видом досуга только для детей. Довольно сложно сопоставить сегодняшние шедевры геймдизайна с детской целевой аудиторией. Как показывает экономическая практика десятилетий, взрослый контент очень хорошо продается, так как демонстрирует грани реальной жизни, которые понятны совершенно каждому. А если упаковать социальный контекст в формат простого творческого интерактива, то такая игра точно обретет успех или перейдет в разряд шедевра искусства среди своей целевой аудитории. Сегодня мы часто наблюдаем, что далекие от игр люди совершают попытку притронуться к миру видеоигр, просто потому что вокруг видеоигр создается определенный новостной фон, о них много говорят окружающие. Сюжет видеоигр начинают подробно анализировать, а технологические геймплейные решения становятся прорывом и поводом для обсуждения среди игроков. Игры начинают олицетворять с продуктом искусства. Геймдизайнер Рэф Костер считает, что между искусством и развлечением нет разницы, так как оба типа деятельности ставят перед своей аудиторией проблему и побуждают к более глубокому пониманию происходящего хаоса в реальном мире [Koster, 2013, с. 200].

Вторая тенденция — упрощение геймплея. В нынешний век цифровых технологий и информатизации современные люди настолько истощены, что уже не в состоянии участвовать в активном отдыхе, мозг требует расслабления и избавления от ненужных тревог. Современные видеоигры подхватили данную тенденцию и движутся в направлении упрощения игровых механик — чем меньше нужно делать, тем лучше. Самое главное — не напрягать игрока изучением больших правил и поиском стратегий для прохождения. К тому же, на такие игры человеческий мозг довольно быстро подсаживается — жми на одну кнопку и получай награду, больше ничего не требуется. Так, в последнее десятилетие получили популярность казуальные видеоигры на смартфонах, так как это очень доступно и не требует большого технического оснащения. Например, в России заслужила свою популярность игра Gardenscapes, в которой достаточно простой сюжет и правила — игрок управляет персонажем, которому в наследство достался роскошный дом и заброшенный садик, который нужно прибрать и украсить. Главная цель игры — усовершенствовать свой сад, а средством достижения является простой игровой прием “три в ряд”. Из-за своей простоты игра незаметно превратилась в очаг эскапизма — люди стремятся вырваться из череды жизненных проблем, мечтая о красочном светлом мире, как в мобильной игре [Кузнецова-Райс, 2019, www].

Третья тенденция — социальная изоляция. С приходом пандемии covid-19 практически каждый человек в стране закрылся на несколько месяцев дома, постепенно привыкая к изоляции. В свою очередь, капиталистический двигатель не стоит на месте и умелым образом адаптировался и под эту тенденцию. Рынок сформировал новые вещи, без которых сейчас нам сложно представить реальность — как без этого мы жили раньше: пешие курьеры, дистанционная работа и учеба, широко распространилось онлайн-образование и курсы. Такие достижения стали поводом для роста социальной изоляции. Во избежание стресса многие люди предпочитают отсиживаться дома, особенно в нашем холодном климате. А сегодня есть все условия для того, чтобы с комфортом проводить все свое время дома. В силу своей социальной природы любой человек начинает чувствовать одиночество и стремиться к окружающему контакту. Помимо социальных сетей, видеоигры являются простым способом соприкосновения с социумом, а возможность совместного интерактива удваивает это преимущество. Так или

иначе, в наше время мы все больше сталкиваемся с одиночеством, а видеоигры становятся символом эскапизма. Социолог Эрик Кляйненберг именует нынешнюю эпоху одинокой социальной реальностью, при этом отмечая, что одиночество может стать необходимым способом поиска контакта с другими [Кляйненберг, 2014, с. 23]. Мы склонны посчитать видеоигры не столько источником эскапизма, сколько лучшим инструментом поиска того самого контакта путем интерпретации игровых сюжетов, основанных на реальных жизненных ситуациях.

Что такое нарратив в видеоиграх

Под нарративом мы понимаем линейное повествовательное произведение, главной функцией которого является логическое упорядочивание информации и переосмысление окружающего мира. Из каких элементов состоит нарратив? Ролан Барт представляет языковое повествование в таких понятиях как “произведение” и “текст”. Данные понятия не являются тождественными друг другу, скорее, это разные акторные состояния одного объекта. Произведение — это вещественная материальная оболочка повествования, а текст — это форма повествования, размещенная в самом языке. Иначе говоря, это дискурс о произведении, который не присутствует в реальности всегда, но возникает в процессе “чтения” произведения [Барт, 1989].

У Цветана Тодорова произведение приобретает некую логическую структуру и устойчивость, придавая течению сюжета признак линейности. Тем не менее, подлинный смысл текста содержится не столько в структуре и символах, сколько возникает в процессе интерпретации, когда читатель складывает воедино разобщенные в разных местах фрагменты смыслов [Тодоров, 1975]. Клод Леви-Стросс предложил применить лингвистический подход к рассмотрению исторического нарратива для исследования истории человечества в рамках антропологии. Так, он выявил логическую лингвистическую структуру в процессе анализа мифов американских индейцев. Миф — это способ осмысления окружающей действительности с помощью языковых форм [Леви-Стросс, 1999].

На наш взгляд, всех перечисленных авторов объединяет схожее видение процесса интерпретации текста, так как они отдают отчет тому, что этот процесс не является случайным искажением объективной истории, а скорее моментом передачи смыслов от автора к читателю, образуя “сеанс коммуникации”. Такой же подход применим и к рассмотрению повествования в видеоиграх. Видеоигровое повествование состоит из нескольких слоев подобно тому, как литературное произведение состоит из материальной и духовной оболочки. Мы бы выделили следующие слои: интерфейс и графика, игровой цикл и игровая механика, литературный сюжет. Процесс интерпретации запускается в удачном слиянии трех слоев, когда каждый слой лежит на своем месте и не нарушает иерархию, выбивая игрока из погружения в реальность. Естественный процесс интерпретации видеоигры может нарушиться не столько из-за плохо поставленного сюжета, сколько из-за неудачного игрового баланса, что и ломает естественное “прочтение” истории.

Видеоигры являются довольно свободным продуктом искусства, так как с самого начала предоставляют свободу действий — игрок волен следовать подсказкам или может попытаться нарушить правила, свернуть не туда или выйти из игры в любое время. Тем не менее, в игровом повествовании присутствует линейность — разработчик направляет игрока к определенному концу определенными средствами. Несмотря на это, интерпретация игрового повествования у каждого игрока крайне индивидуальная. Даже у одного человека второе прохождение игры

будет сильно отличаться от первого, так как игрок переосмысливает свою первую интерпретацию. Это сильно связано с возможностью создания определенных стратегий и тактик для наиболее эффективного прохождения игры. Разработчики, как правило, не рассказывают о возможных стратегиях прохождения, скорее это результат игрового опыта игрока. В этом и заключается свободный интерес к игре — найти различные способы прохождения одной и той же истории, отсюда и рождается множество интерпретаций, так как каждое перепрохождение открывает новые грани авторского замысла.

Идеологический нарратив в видеоиграх

Перед тем как начать наше рассуждение об идеологическом нарративе в видеоиграх, необходимо раскрыть наше понимание феномена идеология. Идеология — это объективное выражение *взгляда на действительность, воплощенное в социальных отношениях и направленное на достижение реальных изменений человека и общества*. Мы намеренно не хотим акцентировать дополнительное внимание на политичности данного феномена, но хотим подчеркнуть социальный контекст и значимость данного феномена во всех общественных сферах человечества. Прежде всего, мы склонны считать идеологию результатом социальной коммуникации между субъектами для реализации идеи. В разрезе видеоигр сеанс коммуникации складывается в результате контакта игрока и автора игры. Познакомившись с внутриигровой историей и выявив в нем идеологический контекст, игрок соприкасается не просто с идеологемой, он сталкивается с ценностями и взглядами самого разработчика. Видеоигра, как и литературное произведение или фильм, является авторским продуктом творческого порыва, в котором, посредством символов, автор оставляет социальный контекст и почву для дискурса. Показателен пример популярной эстонской видеоигры Disco Elysium. Это игра в классическом жанре RPG, но с неклассической репрезентацией сюжета и действий. Нам предстоит играть за полицейского с амнезией, диагноз которого интерпретируется в виде возможности прокачивать 24 разных навыка, являющихся отражением различных личностей персонажа. Особенность игры заключается в том, что благодаря широкому выбору развития типов характеров существенно меняется контекст восприятия сюжетной истории. В свою очередь, это порождает эффект свободного выбора и возможность формировать свою идеологическую позицию и набор ценностей в течение истории. Иначе говоря, мы не просто проживаем уже рассказанную историю, а творим новую интерпретацию одной и той же истории исходя из контекста пережитого опыта.

В свою очередь, идеологический нарратив — это дискурс, в котором выражается мнение субъекта о происходящих социальных тенденциях в окружающем мире с точки зрения индивидуальных ценностей для полемики с целевой аудиторией. Идеологический нарратив присутствует во всех сферах общественной жизни и является артефактом работы самой идеологии, идеологическим следом. В мире видеоигр идеологический нарратив не является оригинальной игровой историей, скорее, это оригинальная интерпретация от лица игрока. Тут стоит отметить, что мы понимаем игровой идеологический нарратив в разных ипостасях.

Идеологический нарратив существует как в виртуальной реальности игры (при прохождении), так и в реальном мире (после прохождения). В виртуальной реальности идеологический нарратив формируется в результате интерпретации сюжета и действий в игре. Это репрезентация сюжета в момент прохождения игры, репрезентация первого уровня. В геймдизайне обычно это называют термином мета-нарратив. В результате интерактивных действий при прохождении игрок узнает сюжет и начинает его переосмыслять, раскрывать

ценности, заложенные в сюжет. Так появляется идеологический нарратив — результат анализа заложенных смыслов и сравнение с ценностями и мировоззрением самого игрока. Ранее мы отмечали, что идеологический нарратив является дискурсом, что всегда предполагает полемику с другим субъектом. В данном случае идеологический нарратив первого уровня является дискурсом между игроком и автором игры в процессе прохождения, так как видеоигра является огромным визуальным авторским высказыванием, это “текст”. Сегодня индивидуальный мета-нарратив выходит за рамки чего-то локального и сокровенного, потому что мыслями, идеями и эмоциями во время прохождения делятся игровые блогеры по всему миру, которые проходят игры в прямом эфире на стримах.

Идеологический нарратив реального мира — это мета-нарратив, зафиксированный в тексте или голосом после прохождения игры. Иначе говоря, это рефлексия прохождения игры, воплощенная в рецензию. Это репрезентация игры второго уровня, так как в рамках этого нарратива ведется повествование мета-нарратива игрока в процессе прохождения игры. Такой нарратив, как правило, не отражает линейность игры, а призван продемонстрировать ключевые идеи игры (авторские идеи), переосмысленные самим игроком. В данном случае игрок уже полемизирует не только с автором игры, а, прежде всего, с целевой аудиторией. Идеологический нарратив выражен не только в сфере профессиональной журналистики или рецензионных изданиях. Сегодня идеологический нарратив второго уровня также вышел в повседневность и доступен каждому. С распространением мессенджеров и социальных сетей стали широко распространены тематические блоги по интересам. Эти блоги ведут обычные люди, которые хотят выразить свое мнение. Такие тематические блоги становятся мелкими очагами распространения идеологического дискурса. Таким образом, видеоигры могут порождать интерес к социальным вопросам. Например, после успешного выхода российской видеоигры Atomic Heart многие игроки активно обсуждали условия альтернативного СССР с точки зрения возможностей и исторической достоверности. Несмотря на яркую выраженность утопичного характера, в игре скорее представлен образ антиутопичного государства с уклоном в фашизм. Разработчики продемонстрировали критику советского строя, намекая на то, что коллективистским путем страна не достигнет технологического прогресса. Таким образом, мы видим удачный пример популяризации вопроса исторической направленности и развития России среди нынешнего поколения молодых людей.

Но идеологические нарративы являются лишь результатом конструирования социальной повестки. Сама возможность конструирования заложена в видеоигре как культурном продукте нынешней эпохи. Видеоигра — это миф, тут мы солидарны с концепцией Ролана Барта. Миф — это слово, высказывание, сообщение. Барт представляет миф в качестве знаковой системы, которая является формой для подачи двух основных типов смыслов: внешний открытый смысл и скрытый идеологический смысл [Барт, 1989]. Иначе говоря, в нынешнем массовом обществе каждый продукт является воплощением скрытой идеологической пропаганды для активного продвижения ценностей. Поэтому нам представляется, что мы живем в мире навязанных мыслей, и тогда идеология действительно является сознанием ложным. Например, разработчиков российской видеоигры “Смута” активно поддерживали государственными средствами, так как в своей работе они продемонстрировали исторические события Смутного времени 1612 года в деталях. Этот проект стал одним из первых крупных попыток государства популяризовать российскую историческую культуру среди молодого поколения через видеоигры. Скрытый идеологический смысл проекта заключается в распространении ценностей национального патриотизма российского народа, который очень хорошо выражается на примере реального исторического события.

Выводы

Проблема идеологической насыщенности видеоигр заключается не в том, что индустрия начинает активно участвовать в общественной деятельности, являясь голосом социальных групп. Это, наоборот, хорошо, так как показывает, что индустрия не отчуждена, а интегрирована в общество и пользуется успехом. Скорее, мы хотим подчеркнуть, что видеоигры стараются намеренно превратить в эффективный инструмент современного капитализма с целью демонстрации наиболее выгодных рынку вещей. Главная ценность нынешнего общества — информация и деньги, что становится основным идеологическим смыслом. В России уже около десяти лет выдвинут курс на развитие молодого поколения путем популяризации традиционных семейных ценностей через популярные виды досуга, такие как видеоигры. Так, в Государственной думе предложили создать аналог американской видеоигры The Sims в жанре симулятора жизни, в которой были бы продемонстрированы национальные ценности русского народа, вместо чужих американских. Если такая игра и будет реализована, то она будет представлять собой пример сухого государственного проекта под заказ без автора, лишённого творческой осмысленности, так как малейшая идея будет подвергаться цензурированию.

Мы подозреваем, что в нынешних условиях жизни теряется подлинный смысл идеологии как продукта индивидуальных творческих стремлений и человеческих ценностей. Тенденция к универсализации уничтожает ценность оригинала, а автор идеи отчуждается от своего продукта без возможности повлиять на него. Это выражается хотя бы в том, что видеоигра сегодня — это продукт многотысячной корпоративной культуры, а не локальной маленькой студии. На добавление малейшей детали требуется согласование через несколько рук, а творческому самовыражению уже нет места. Идеологический нарратив в видеоиграх сегодня — это выверенная социальная повестка, выражающая мнение господствующей социальной элиты, а не автора-творца.

Тем не менее, глубинный потенциал игр разрушить не получится, так как это естественный продукт культурной деятельности человека. П. Гуревич полагает, что спектр культуры неистощим, но он не исчерпывается рациональностью, ведь богатый потенциал культуры скрывается в иррациональном, что сообразно человеческой природе [Гуревич, 2016, с. 8]. Так можно полагать и в отношении видеоигр: видеоигра является источником колоссального ресурса творчества, который выражается в способности смыслосозидания культурного космоса, конструирования социальной реальности и форм общественного сознания. Видеоигра — это диалог индивида с культурой. Гуманистический ресурс видеоигры безграничен, но только сейчас он становится полноценным предметом исследования в философии.

Библиография

1. Барт Р. Миф сегодня // Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 72–130.
2. Барт Р. От произведения к тексту // Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 413–423.
3. Гуревич П. Рациональное и иррациональное в культуре // Философская антропология. 2016. № 2. С. 7–21.
4. Кляйненберг Э. Жизнь соло. Новая социальная реальность. М.: Альпина нон-фикшн, 2014. 229 с.
5. Кузнецова-Райс Н. Приземленный эскапизм: почему самым популярным российским приложением стала игра про сады и скамейки // Forbes. 2019. URL: <https://www.forbes.ru/forbeslife/382099-prizemlennyy-eskapizm-pochemu-samym-populyarnym-rossiyskim-prilozheniem-stala-igra> .
6. Леви-Стросс К. Мифологии: в 4 т. М.; СПб.: Университетская книга, 1999.

7. Мойжес Л.В. Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона // Социология власти. 2020. № 3. С. 32–52.
8. Тодоров Ц. Поэтика // Структурализм: "за" и "против". М.: Прогресс, 1975. С. 37–113.
9. Шрайбер Я. Уровень 6: Игры и искусство // Принципы гейм-дизайна: курс лекций / пер. Ю. Сергеева. URL: <http://aushestov.ru/уровень-6-игры-и-искусство/>.
10. Koster R. A Theory of Fun for Game Design. O'Reilly Media, 2013. 277 p.

Video Games as a Space for Constructing Ideological Narratives

Anzhelika I. Babanova

Postgraduate Student,
Kazan (Volga Region) Federal University,
420008, 18/1, Kremlevskaya str., Kazan, Russian Federation;
e-mail: angel290899@gmail.com

Zul'fiya Z. Ibragimova

PhD in Philosophy, Associate Professor,
Kazan (Volga Region) Federal University,
420008, 18/1, Kremlevskaya str., Kazan, Russian Federation;
e-mail: yuldyz@rambler.ru

Abstract

In this article, the author analyzes modern media culture from the point of view of the formation of ideological discourse in the conditions of digital capitalism. The subject of the research is a popular type of leisure among the younger generation — video games. The specificity of the video game genre lies in the ability to construct a new type of ideological discourse through the interactive opportunities opening up before the player. The virtual space of a video game represents an open "text" in which the developer and the player interact with each other, forming a communication session. Due to the special status of the player as an active subject of activity, they are capable not only of reading the original author's narrative, but also of creating a new interpretation, representing a metanarrative level of representation. This event reflects the creative potential of the video game and opportunities for research. However, the modern realities of capitalism deplete the genuine ideological resource of media cultural products, leading to universalization and meaningless consumption.

For citation

Babanova A.I., Ibragimova Z.Z. (2026) Videoigry kak prostranstvo konstruirovaniya ideologicheskikh narrativov [Video Games as a Space for Constructing Ideological Narratives]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 15 (2A), pp. 194-202. DOI: 10.34670/AR.2026.26.70.019

Keywords

Video game, digital capitalism, narrative, metanarrative, representation, text, player, game, myth, interpretation, work, research methodology, media culture.

References

1. Bart, R. (1989). Mif segodnya [Myth today]. In Izbrannye raboty: Semiotika: Poetika [Selected works: Semiotics: Poetics] (pp. 72–130). Progress Publ.
2. Bart, R. (1989). Ot proizvedeniya k tekstu [From work to text]. In Izbrannye raboty: Semiotika: Poetika [Selected works: Semiotics: Poetics] (pp. 413–423). Progress Publ.
3. Gurevich, P. (2016). Ratsional'noe i irratsional'noe v kul'ture [Rational and irrational in culture]. *Filosofskaya antropologiya* [Philosophical Anthropology], 2, 7–21.
4. Kleinenberg, E. (2014). Zhizn' solo. Novaya sotsial'naya real'nost' [Going solo: The extraordinary rise and surprising appeal of living alone]. Alpina Non-fiction Publ.
5. Koster, R. (2013). A theory of fun for game design. O'Reilly Media.
6. Kuznetsova-Rice, N. (2019). Prizemlenny eskapizm: pochemu samym populyarnym rossiyskim prilozheniem stala igra pro sady i skameyki [Mundane escapism: Why the game about gardens and benches has become the most popular Russian application]. *Forbes*. <https://www.forbes.ru/forbeslife/382099-prizemlenny-eskapizm-pochemu-sa-my-m-populyarnym-rossiyskim-prilozheniem-stala-igra>
7. Levi-Strauss, K. (1999). Mifologiki [Mythologiques] (Vols. 1–4). University Book Publ.
8. Moizhes, L. V. (2020). Analiz ideologicheskogo potentsiala videoigry s tochki zreniya teorii affordansov Dzheymisa Gibsona [Analysis of the ideological potential of a video game from the point of view of James Gibson's theory of affordances]. *Sotsiologiya vlasti* [Sociology of Power], 3, 32–52.
9. Schreiber, I. (n.d.). Uroven' 6: Igra i iskusstvo [Level 6: Games and art]. In *Printsipy geym-dizayna* [Principles of game design]. <http://aushestov.ru/уровень-6-игры-и-искусство/>
10. Todorov, Ts. (1975). Poetika [The poetics of prose]. In *Strukturalizm: "za" i "protiv"* [Structuralism: Pros and cons] (pp. 37–113). Progress Publ.