

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ВЕСТНИК КАЛМЫЦКОГО УНИВЕРСИТЕТА

Научный журнал

ISSN 1995-0713

Основан в 2006 году
Периодичность выхода 4 раза в год

Учредитель:

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Калмыцкий государственный университет им. Б.Б. Городовикова»

№1(45) 2020

Журнал входит в «Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученых степеней доктора и кандидата наук»

ВАК Министерства образования и науки Российской Федерации.

(№341, дата включения в перечень – 28.12.2018 г.).

Группы научных специальностей:

07.00.02 – Отечественная история (исторические науки), 07.00.06 – Археология (исторические науки), 09.00.11 – Социальная философия (философские науки), 09.00.13 – Философская антропология, философия культуры (философские науки), 09.00.14 – Философия религии и религиоведение (философские науки), 10.02.02 – Языки народов Российской Федерации (филологические науки), 10.02.19 – Теория языка (филологические науки), 10.02.20 – Сравнительно-историческое типологическое и сопоставительное языкознание (филологические науки).

Редакционный совет:

д-р биол. наук *Б.К. Салаев* (председатель); д-р экон. наук, проф. *Э.И. Мантаева* (зам. председателя); канд. пед. наук, доц. *З.Б. Доржинова* (ред. англ.); канд. пед. наук *Э.В. Эрдниева* (отв. секретарь).

Редакционная коллегия:

д-р ист. наук, проф. *В.Б. Убушаев* (гл. редактор); д-р филос. наук, проф. *В.Н. Бадмаев* (зам. гл. редактора); д-р филол. наук, проф. *Т.С. Есенова* (зам. гл. редактора); д-р ист. наук, проф., академик РАН *Х.А. Амирханов*; д-р ист. наук, проф., академик НАН РК *Б.А. Байтанаев*; д-р филол. наук, проф. *П.Ц. Биткеев*; д-р филос. наук, проф. *З.Т. Голенкова*; д-р филос. наук, проф. *Г.В. Драч*; д-р филол. наук, проф., член-корр. РАН *А.В. Дыбо*; д-р филос. наук, проф. *З.Н. Исмагамбетова*; д-р ист. наук, проф. *М.Е. Колесникова*; д-р ист. наук *П.М. Кольцов*; д-р ист. наук, проф. *А.Н. Команджаев*; д-р филол. наук, проф. *Г.Ц. Пюрбеев*; д-р филол. наук, доц. *Г.В. Файзиева*; д-р филос. наук *М.С. Уланов*; д-р филол. наук, проф. *Е.Э. Хабунова*; д-р ист. наук, проф. *А.В. Цюрюмов*.

УДК 101.1:316

ББК Ю6

С.А. Храпов, Д.А. Бибарсов

Астраханский государственный университет

«ЧЕЛОВЕК ИГРАЮЩИЙ» КАК СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ МОДАЛЬНОСТЬ «ЧЕЛОВЕКА ТЕХНОГЕННОГО»

Статья выполнена при финансовой поддержке РФФИ, проект №18-011-00095А

«Человек-техногенный: когнитивный, социокультурный, виртуальный аспекты формирования»

Данная статья посвящена проблеме бытия «человека играющего» как социокультурной модальности «человека техногенного». Рассматриваются онтологическое обоснование и социальное понимание человека играющего, дается авторская попытка толкования феномена «человек играющий». Особое внимание уделено экзистенциальной составляющей «человека играющего» в техногенном обществе. Цель работы заключается в выявлении основных проявлений человека играющего как особой социокультурной модальности в условиях техногенного общества.

Ключевые слова: человек техногенной цивилизации, техногенная цивилизация, социокультурная модальность, человек играющий, игрофикация, игровая культура, виртуальная культура, культура, общество.

S.A. Khrapov, D.A. Bibarsov

Astrakhan State University

«HOMO LUDENS» AS A SOCIO-CULTURAL MODALITY OF «HOMOTECHNICUM»

This article is devoted to the problem of the existence of «homo ludens» 'a playing man' as a sociocultural modality of «homo technicum» 'a technical man'. The researchers consider ontological grounds and social understanding of «homo ludens». The article describes the author's attempt to interpret the phenomenon of «homo ludens». The authors focus on the existential component of «homo ludens» in the technological society. The aim of the article is to identify the main manifestations of «homo ludens» as a special sociocultural modality in the technological society.

Key words: human technological, technological civilization, sociocultural modality, human ludens, gamification, game culture, virtual culture, culture, society.

В XXI веке все большие и большие обороты принимает процесс технологизации общества [14, 15]. Изменяются и усложняются вследствие технологического развития средства производства. Вместе с этим происходит процесс трансформации образа человека. Философия постмодерна и технологизация привели человека к пониманию того, что не существует четких экзистенциальных, аксиологических, онтологических установок, из-за чего происходит кризис идентичности человека. Идентичность – это такое чувство, которое дает индивиду понимание того, кто он есть, дает возможность к сочетанию различных проявлений его многогранной личности, возникающих в ходе его социального взаимодействия с другими индивидами в разных ситуациях [12, с. 13]. Данные изменения порождают новые социально-антропологические типы человека. В XXI веке человек не может восприниматься как только Homo sapiens. Одним из таких типов становится «человек техногенный» – человек, который зависим от окружающего

техногенного мира в такой мере, которая позволяет ему улучшить собственное существование, но в то же время осознающий ценность базовых модусов внутреннего и внешнего социокультурного быта [13, с. 177]. В рамках понятия человека техногенного могут устанавливаться различные социокультурные модальности – определенные многомерные специфики социальных и культурных форм деятельности субъекта и их системное качество [8, с. 6]. Одной из таких модальностей, на наш взгляд, является «человек играющий».

Онтологическое обоснование «человека играющего»

В процессе технологизации общества особое место занимает игровая реальность. Виртуальные технологии открыли возможность к созданию компьютерных игр. Компьютерные игры, в силу своей специфики, могут гораздо лучше моделировать социальный опыт. Это достигается за счет нового средства выразительности – геймплея. Геймплей – это компонент игры, отвечающий за взаимодействие игры и игрока [18, с. 40]. Основа геймплея – правило. Причем правило выступает как необходимое ограничение, предел возможных действий. Изучая геймплей, выстраивая определенные тактики и стратегии, игрок получает вознаграждение от игры, чаще всего выражаемое в победе. Именно эта модель взаимодействия легла в основу процесса игрофикации. Игофикация – это привнесение игровых элементов, заимствованных чаще всего из компьютерных игр, в социальную реальность [17]. Игофикация была направлена, прежде всего, на улучшение мотивации работников на предприятиях, а затем распространилась на обыденную жизнь. Элементы игрофикации направлены на поддержание конкурентной среды и постановки целей, которые необходимо достигать. К таким элементам можно отнести различные доски почета, уровни, награды, уникальные статусы, рейтинги лучших игроков. Проявление игровой реальности в социальной приводит к появлению такого феномена, как человек играющий. Впервые это словосочетание упомянуто в трактате Й. Хейзинга «Homo ludens» в 1938 г. В этой книге нидерландский культуролог исследует роль игр в человеческой культуре. Однако самого определения человека играющего в книге нет. Однако можно выдвинуть такую трактовку этого феномена: социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности.

«Человек играющий» – это человек, который привносит игру в реальность. Здесь важно понять, что это далеко не всегда индивид, входящий в группу риска компьютерно-игрового расстройства. Человек, страдающий данным расстройством, подменяет свою реальность игровой в силу низкой самооценки, тревожности, склонности к депрессии, тяготением своей работой, учебной, социальным окружением. Эти факторы приводят к:

- 1) утрате чувства реального: находясь в двух мирах одновременно – реальном и виртуальном – сознание зависимого от игр человека может допускать ошибки и путать действительность с виртуальностью;
- 2) повышенной азартности и нервозности: игроки, которые слишком много времени проводят за сессионными играми, испытывают чувство, называемое «тильт» (tilt) – эмоциональное состояние, характеризующееся потерей контроля над игрой;
- 3) «замыканию» на игре: человек с расстройством, будучи сосредоточенным на игре, будет утрачивать когнитивные навыки в угоду навыкам игровым;
- 4) утрате социальных контактов: играющий слишком много человек замыкается на своих соигроках, теряя связь с реальным окружением [5, с. 2].

«Человек играющий», являясь другим социально-антропологическим типом, лишь привносит игровые элементы в свою реальность, а не заменяет ее полностью игрой. Важно выделить механизмы и элементы, которыми человек играющий дополняет социальную реальность. Прежде всего, это упомянутая выше система баллов, уровней, или PBL – Points (очки), Badges (значки), Leaderboards (таблицы лидеров). Для «человека играющего» крайне важным атрибутом является награда, которая выражена не в материальной форме. Выработав привычку к таким наградам в игре, человек играющий охотнее согласится на дополнительную задачу, наградой за которую станет определенное место в таблице рейтингов или значок (как виртуальный, так и реальный). Примером может стать эксперимент в компании Microsoft, проведенный главой отдела тестирования Россом Смитом [3, с. 25]. Суть этого эксперимента заключалась в том, что была создана специальная игра Language Quality game, основой геймплея которой был поиск ошибок в синтаксисе ОС Microsoft 7. В свободное от работы время (одна из ключевых особенностей) в этой игре участвовали тысячи сотрудников компании по всему миру. За каждое найденное некорректное использование языка игроки получали баллы, которые отражались в специальной рейтинговой таблице. Чтобы убедиться в том, что игроки вдумчиво осуществляли поиск ошибок, организаторы включили в программу несколько преднамеренных ошибок и некорректных переводов. Подсчет баллов проводился как среди игроков, так и среди регионов. Игровой компонент создавал чувство соревнования среди программистов: каждый участник тестирования хотел победы не только для себя, но и для своего языка. Первыми по итогу игры оказались представители компании из Японии, которые для решения этих проблем выделили отдельный день, в который они не выполняли всю прочую работу. В результате эксперимента было проверено более полумиллиона диалоговых окон Windows 7 около 4500 сотрудников, которые зафиксировали и зарегистрировали 6700 отчетов об ошибках, что в итоге привело появлению нескольких сотен значительных корректив. Работники признавались, что процесс был увлекательным и затягивающим, что и стало мотивацией для них работать сверхурочно [3, с. 28].

Экзистенциальные проявления «человека играющего»

Описанный выше пример дает нам понимание того, какими механизмами пользуется «человек играющий», формируя свою реальность. Однако остается открытым вопрос о экзистенциальной составляющей этой реальности. Ситуация, созданная философией постмодерна и техногенным обществом, привела к тому, что человек существует в условиях отсутствия четких экзистенциальных ориентиров, не располагает враз данной моделью поведения [11, с. 177]. Это влечет за собой возникновение такого когнитивного расстройства, как клиповое мышление и в целом упрощение окружающей действительности. Единственной верной экзистенциальной стратегией для человека становится игровое восприятие. И на это есть свои причины. Игре как явлению свойственно значительное упрощение действительности, которое возникает из-за развлекательного характера игры. В компьютерных играх игровая реальность предстает гораздо проще, нежели реальность играющего в нее человека. Какой бы сложной по сюжетной и нарративной структуре игра ни была (к примеру, игры жанра RPG – Dragon Age, Ведьмак, Pillars of Eternity или игры серии Souls, в которых сюжет скрыт от игрока и не подается напрямую), она не может показать всю ту сложность окружающей нас реальности, в которой действуют различные законы, протекают разнообразные процессы, выстраиваются сложные отношения между социальными системами и членами этих социальных систем. «Компьютерная игра вообще – это не только управление определенным героем и решение ряда задач, но и переживание чувств, состояний, мыслей, заложенных в игру создателями игры» [2, с. 256].

Однако в самой игре такой цели – показать мир в его сложном разнообразии – и не ставится в силу того, что игра, в первую очередь, направлена на развлечение и отдохновение от окружающей действительности и других видов деятельности.

Таким образом, важными для экзистенциального понимания «человека играющего» становятся два фактора: 1) развлекательный характер игры; 2) упрощенное восприятие действительности игрой. Эти два фактора определяют экзистенциальную модель человека играющего, которую мы назовем игровой. Признавая, что «наша жизнь – игра», иными словами, придавая ей игровой характер, человек утверждает таким образом игру в качестве собственной экзистенциальной стратегии. Беря во внимание тот факт, что с точки зрения экзистенциализма человек несет ответственность за свое бытие перед собой и другим, мы можем сказать о том, что, выбирая игровую реальность в качестве личностной установки, человек играющий будет существовать настолько, насколько он будет исполнять заданный «геймплей» в своих поступках, ответственность за которые несет он сам. Соответственно, мы можем утверждать, что геймплей будет содержанием игровой реальности настолько же, насколько он является содержанием игры.

Ж.-П. Сартр в работе «Бытие и ничто» так описывает свое представление об игровой реальности: «Рассмотрим вот этого официанта кафе. <...> Все его поведение нам кажется игрой. Он старается координировать свои движения, как если бы они были механизмами, связанными друг с другом; даже его мимика и его голос кажутся механическими; он показывает безжалостную быстроту и проворство вещей. Он играет, он забавляется. Но в кого, однако, он играет? Не нужно долго наблюдать, чтобы сделать об этом вывод: он играет в бытие официанта в кафе» [9, с. 39]. Таким образом, игровая роль превращается в «как-бы-бытие», то есть такое состояние бытия человека, когда он не является собой, а предстает кем-то, причем сознательно и преднамеренно. Выбрав такую экзистенциальную стратегию, человек фактически выбирает казаться, а не быть; примеры такого поведения обнаруживаются в нашей действительности. Однако это не означает, что подобное «*играние в бытие*» несет сплошь отрицательные последствия, проблемы наступают лишь тогда, когда человек выбирает такой тип поведения в качестве ориентира для личностного становления. Накладываясь на социально-психологические особенности человека, это может привести к отрицательным последствиям для идентичности такого человека. Положительный момент заключается в том, что, «примеряя» на собственное бытие различные бытия других, человек может лучше понимать других людей. Подводя итог рассуждению, можно сделать следующий вывод об экзистенциальном аспекте человека играющего: для человека играющего ведущей личностной установкой является геймплей, т.е. «*играние в как-бы-бытие*» и трансформация окружающей реальности в игровую. Под игровой реальностью мы понимаем такую модальность реальной действительности, в которую привносятся элементы геймплея, взятые из игры. Экзистенция «человека играющего», таким образом, состоит в привнесении в свои поступки геймплея и исполнение этих поступков с позиции заданного геймплея.

Социокультурные проявления «человека играющего»

«Человек играющий», являясь социально-антропологическим типом, естественно проявляет себя в социокультурной среде. Взаимодействие с социумом отличает «человека играющего» от человека с личностным игровым расстройством: под влиянием социально-психологических факторов человек с игровым расстройством отстраняется от общества и ограничивает все социальные контакты, взаимодействуя лишь с игрой или сетью Интернет. «Человек играющий», напротив, взаимодействует с обществом, привносит в него геймплей, как мы установили выше. Самое очевидное

проявление такого взаимодействия – это субкультура геймеров. Геймер – это человек, который играет в компьютерные игры. В России на 2014 год по данным статистики 58% людей играют в компьютерные игры, средний возраст игрока – 30 лет. 77% играет хотя бы по часу в неделю [6]. Американский портал ESA в 2016 году выпустил статистический анализ, согласно которому более половины (63%) американских домов имеют хотя бы 1 проживающего в них геймера [10]. Эти данные свидетельствуют о том, что игровая культура в современном техногенном обществе представлена довольно широко и не является андерграундной субкультурой, как это было на заре гейминга.

Среди самих геймеров существует негласная классификация, которая разделяется на ряд позиций [7]. К ним относятся казуалы, продвинутые геймеры, увлеченные геймеры, хардкорщики и киберспортсмены. Казуалы – это легковесные игроки, которые не проводят за компьютерными играми много времени, играя зачастую в несложные как бесплатные, так и платные игры. Бывает, что казуал увлеченно играет в понравившуюся игру неделю или две, проводя за ней много времени, но это происходит довольно редко. Такие игроки не следят за игровой индустрией и не приобретают игровых устройств. Продвинутые и увлеченные – это своеобразные переходные типы от казуала к хардкорщику. И продвинутый, и увлеченный геймеры отличаются тем, что заинтересованы играми гораздо сильнее: они с определенной периодичностью могут провести ночь или вечер за новой понравившейся игрой, покупают новые игры 2-3 раза в месяц; увлеченные геймеры, вдобавок к этому, пристально следят за развитием игровой индустрии. Хардкорщики же – совершенно иной тип. Это те геймеры, которые сторонятся казуальных (простых) игр и играют в основном в игры с повышенной соревновательностью: сетевые шутеры, игры со сложным геймплеем, которые требуют длительного прохождения и оттачивания своих игровых навыков. Последним типом являются киберспортсмены или прогеймеры. Для таких геймеров игра – это не просто увлечение, но и способ заработка, они являются профессиональными игроками, которые играют за деньги. Основным заработком для них является игра на профессиональной киберспортивной сцене. Наиболее сильно это явление распространено в странах Азии, в частности, Южной Корее и Японии, где прогеймеры могут зарабатывать до 100000 долларов [16].

Такова классификация «человека играющего» в пределах геймерской культуры. Наиболее распространенным типом являются казуалы, как уже было выше сказано. Такие люди находят себя в различных социальных ролях: это могут быть и актеры, и ученые, и политики. В современной культуре игра все больше институализируется, проникая в экономические, политические, социальные сферы [1, с. 84]. По-настоящему человек играющий проявляется, когда увлечен играми всерьез. Находясь в социальной среде, такой человек невольно будет привносить игровые элементы в нее, изменяя эту реальность. Об одном из проявлений этого процесса – игрофикации – мы подробно говорили выше. Социокультурное проявление «человека играющего» заключается в восприятии окружающей действительности как большой игры – это приводит к ощущению иллюзорности, театрализованности окружающей действительности. Это понимание находит пересечения с концепцией Ги Дебора «общество спектакля», согласно которой социум размывает границу между окружающим миром и человеком, сводя воедино реальность и иллюзию; такое общество становится способом, стилем, формой включения себя и предъявления себя (*т.е. человека играющего*) не только в качестве пассивного зрителя, но и непосредственного участника спектакля, игры [4, с. 15]. То же самое происходит в контексте игровой реальности: специфика игры призывает человека быть не просто сторонним наблюдателем, а активным участником.

Для человека играющего и социальные действия, которые он совершает, и социальные роли, которые он на себя принимает, становятся частью игры, геймплея, где за правильно совершенные социальные действия и правильно «отыгранные» социальные роли игрок получает награду в виде социального одобрения или экономических привилегий.

Однако не стоит думать, что человек играющий становится человеком несерьезным – играть можно и с крайней серьезностью. Ключевое различие здесь в том, что «человек играющий» воспринимает реальность дискретно, не опираясь на определенную логику, другими словами – человек относится к реальности играючи, то есть упрощенно, однако не несерьезно. И это понимание социального находит большой отклик еще и потому, что современный мир слишком быстро развивается во многом за счет техногенного общества и развития технологий («Ускользающая социальность», Ж. Бодрийяр, «Меняющаяся реальность» В.Г.Федотова), что выбивает как экзистенциальную, так и социальную почву из-под человека, оставляя его перед множеством выборов. Игровое понимание реальности здесь выступает как абсолютное выражение свободы (хотя и ограниченной геймплеем – правилами), в игровое поведение может встроиться любая модель взаимодействия людей, субъекта и объекта. Таким образом, мы понимаем, что в социальном плане человек играющий проявляет себя и как геймер, принадлежащий к субкультуре, и как игрок в сложной социальной игре, геймплей которой устанавливается и меняется по ходу, а наградой служит социальное одобрение и экономические привилегии.

Проведенный анализ позволяет нам сделать следующий ряд выводов.

В ходе развития техногенного общества происходит трансформация образа человека, возникают новые социально-антропологические типы, среди которых особое место занимает «человек техногенный»; технологическое развитие и философия постмодерна создали такую ситуацию, при которой человек существует при отсутствии четких экзистенциальных ориентиров, что приводит к созданию новых социокультурных модальностей, одной из которых и становится «человек играющий». «Человек играющий» – это социально-антропологический тип, атрибутами бытия которого являются игровое восприятие и игровое поведение в экзистенциальном, виртуальном и социальном типах реальности; специфика человека играющего состоит в переносе на окружающую реальность игровых механик (геймплея).

В экзистенциальном аспекте «человека играющего» как модальности «человека техногенного» можно выделить конструктивный и деструктивный аспекты: конструктивный аспект выражается в появлении относительно четкой и понятной личностной установки, которая выражается в перенесении геймплея в реальность и возможности попробовать различные экзистенциальные стратегии в условиях ускользающей социальности; деструктивный аспект заключается в том, что при наличии определенного ряда социально-психологических факторов (низкая самооценка, тревожность, склонность к депрессии, тяготение своей работой, учебой, социальным окружением) человек может начать подменять свое окружение игровым, свою экзистенцию – «как-бы-бытием», что в конечном итоге приведет к игровому расстройству и зависимости. В социальном плане «человек играющий» проявляется в двух аспектах. Первый аспект связан с оформлением геймеров как субкультуры: геймер – это человек, который играет в компьютерные игры; такие люди зачастую проводят большое количество времени за компьютерными играми. Другой аспект проявляется в непосредственном перенесении геймплея в социальную реальность; человек играющий воспринимает реальность как большую игру, в которой основная его задача – исполнять определенные роли, иными словами – геймплей, а наградой становятся экономические привилегии и/или социальное одобрение.

Список литературы

1. Беляева Л. А., Новикова О. Н. «Человек играющий» в эпоху постмодерна // Идеи и идеалы. 2018. №3 (37) – С. 82-91.
2. Бибарсов Д.А. Экзистенциальный опыт в компьютерных играх (на примере «The Stanley Parable» и «Antichamber») // Каспий в эпоху цифровой экономики [Электронный ресурс]: материалы международного научно-практического форума (г. Астрахань). – Астрахань: Астраханский государственный университет, издательский дом «Астраханский университет», 2019. – С. 251-257.
3. Вербах К, Хантер Д. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса. [пер. с англ. А. Кардаш] – М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2015 г. – 206 с.
4. Дебор Г. Общество спектакля / пер. с фр. С. Офертаса и М. Якубович. – М. Логос, 2000. – 183 с.
5. Егоров А.Ю. Современные представления об интернет-аддикциях и подходах к их коррекции // Медицинская психология в России. 2015. №4 – С. 1-16
6. Интернет зависимость -- статистика/Безопасность в Интернете. URL: <http://security.mosmetod.ru/internet-zavisimosti/statistika>
7. Кто такой геймер? – статья из блога / блог Progamer. URL: <http://pro-gamer.org/blog/articles/13.html>
8. Ляпшин Л.Г. Модальности социокультурных форм человеческой субъективности [Текст]: автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. филос. наук (09.00.13) / Ляпшин Сергей Григорьевич; Кубанский государственный университет. – Ростов-на-Дону, 2008. – 19 с.
9. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: опыт феноменологической антологии. М.: ТЕПРА-Книжный клуб: Республика, 2002. 640 С.
10. СОЦИАЛЬНЫЙ ПОРТРЕТ ГЕЙМЕРА В 2016 ГОДУ ПО ВЕРСИИ ESA / сайт о компьютерных играх LeoGaming. URL: <https://leogaming.net/ru/site/news/socialnyj-portret-gejmera-2016-po-versii-esa>
11. Спешилова Елизавета Ивановна Человек играющий: экзистенциальный проект // Вестник ТГПУ. 2015. №5 (158). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/chelovek-igrayushiy-ekzistentsialnyy-proekt> (дата обращения: 18.02.2020).
12. Труфанова Е.О. Человек в лабиринте идентичностей // Вопросы философии, №2, 2010. С.13-22.
13. Храпов С.А. Человек техногенной цивилизации: методологические проблемы исследования // Вестник Калмыцкого университета. – 2018 г. – N 2. – С. 169-177.
14. Храпов С.А. Техногенный человек: проблемы социокультурной онтологизации // Вопросы философии. – 2014. – № 9. – С. 66-75.
15. Храпов С.А., Новиков А.С. ВИРТУАЛЬНАЯ СОЦИАЛЬНОСТЬ: СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АНАЛИЗ // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 7-2 (33). – С. 189-193.
16. Daniel Schorn. Fatal1ty article at CBS News /CBS News. URL <https://www.cbsnews.com/news/cyber-athlete-fatal1ty/>
17. Deterding S., Kahled R., Nacke L., and Dixon D. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification// MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, pages 9-15. ACM, 2011
18. Rouse, Richard. Game Design: Theory & Practice : [англ.]. – 2. – Los Rios Boulevard, Plano, Texas, USA: Wordware Publishing, 2004. – 698 p.