

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»

Санкт-Петербургская школа социальных наук

Банникова Татьяна Владиславовна

**НАСТОЛЬНО-СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК ПРАКТИКА ПОЛИТИЧЕСКОЙ
СУБЪЕКТИВАЦИИ**

Выпускная квалификационная работа

по направлению подготовки 41.03.04 «Политология»

студентки группы № 212 (образовательная программа «Политология и мировая политика»)

Рецензент

д-р наук, проф.

И.О. Фамилия

Научный руководитель

кандидат политических наук, доцент

Д.О. Рябов

Рецензент

д-р наук, проф.

И.О. Фамилия

Санкт-Петербург 2025

Аннотация работы

В данной дипломной работе продолжается исследование практики политической субъективации в настольных стратегических играх в рамках изучения правил с использованием анализа дискурса и полуструктурированных интервью с игроками. Хотя в существующих исследованиях часто приоритет отдается цифровым играм, это исследование устраняет пробел в понимании того, как настольные игры функционируют в качестве диспозитивов, формирующих политическую идентичность. Проанализировав известные настольно-стратегические игры, я рассмотрю, как дискурсы, встроенные в правила и нарративы, и опыт игроков влияют на возможность распознавать политические идеи и размышлять о них. Исследование объединяет дискурсивную структуру с материальными практиками и агентностью в соответствии с постструктуралистским дискурсивным анализом и дискурсивно-материальным узлом в рамках анализа диспозитива. Выводы работы заключаются в том, что игры создают пространство для политической субъективации, которая может происходить неосознанно посредством рефлексии и распознавания схожих паттернов в реальной жизни. В будущем данное исследование может быть расширено в плане методологии и более широкого спектра настольных игр.

Abstract

This thesis continues to explore the practice of political subjectivation in board strategy games as part of a study of the rules using discourse analysis and semi-structured interviews with players. Although existing research often focus on digital games, this study bridges the gap in understanding the role of board games as dispositives shaping political identity. After analyzing well-known strategy board games, the paper will examine how discourses embedded in the rules and narratives, as well as the experiences of players, affect their ability to recognize and reflect upon political ideas. The research combines discursive structures with material practices and agency, aligning with post-structuralist discourse analysis and the discursive-material knot within the framework of dispositive analysis. The findings of the study suggest that games provide a space for political subjectivation, which can occur subconsciously through reflection and recognition of similar patterns in real-life situations. In the future, this work may be extended in terms of methodology and the scope of board games covered.

Оглавление

Аннотация работы.....	2
Введение.....	4
1. Теоретическая рамка и литературный обзор.....	6
1.1 Теория дискурсивно-материального узла.....	6
1.2 Субъект и субъективация.....	9
1.3 Настольные игры.....	11
2. Методология.....	15
2.1 Диспозитив.....	15
2.1.2 Дискурс-анализ.....	16
2.1.3 Интервью.....	18
3. Результаты.....	19
3.1 Позиционирование субъектов и нарративов в правилах.....	19
3.2 Игровой опыт и политическая субъективация.....	24
Заключение.....	38
Библиография.....	40
Приложение.....	45
Опросный лист.....	45

Введение

«Что наша жизнь? Игра!»

М. И. Чайковский

Для своего диплома я решила продолжить исследование на тему формирования политической субъективации через влияние дискурса в настольных играх. Тема игр — это сравнительно новая область социальных наук, которая сейчас получает признание на уровне объекта исследования и может быть расширена через призму политологии для применения в различных областях (например, в игровом дизайне или образовании). Игры становятся все более значимой областью интереса в культурологии, социологии и политологии из-за их уникальной способности интегрировать структурированный игровой процесс с повествованиями, отражающими более широкую социальную динамику¹.

Развитие политической субъектности в контексте игр, особенно в стратегических настольных играх, является сложной и многоаспектной проблемой, имеющей большое академическое значение. Предыдущие исследования, посвященные играм и субъективности игроков, часто фокусировались на анализе медиа и, а точнее, цифровых игр², игнорируя потенциальное влияние настольных игр. Таким образом, существует недостаточное понимание того, как настольные игры, особенно стратегические, функционируют как практики политической субъективации, когда игроки не только взаимодействуют с абстрактными системами, но и позиционируются как политические акторы в дискурсивном и материальном контекстах игры. Недостаток исследований дает возможность для более полного понимания этой темы. Главной целью является объяснение процесса субъективации в рамках конкретных механик и тем настольно-стратегических игр, которые могут выступать в качестве диспозитива³.

Я попытаюсь устранить этот пробел, поставив следующий исследовательский вопрос: «Как формируется процесс политической субъективации в настольных стратегических играх посредством совокупности дискурсов и опыта?» В работе раскрывается как игры, являясь диспозитивной системой, через дискурсы, встроенные в игровые нарративы и взаимодействия

¹Lin-Greenberg E., Pauly R. B. C., Schneider J. G. Wargaming for International Relations research // European Journal of International Relations. 2021. № 1 (28). С. 83–109.; Haiven M., Kingsmith A., Komporozos-Athanasiou A. Board Games as Social Media: Toward an Enchanted Inquiry of Digital Capitalism // South Atlantic Quarterly. 2023. № 4 (122). С. 795–809.

²Tulloch R. C. Powerplay: video games, subjectivity and culture // 2009.; Kelly M. The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in Papers, Please // Games and Culture. 2015. С. 1–20.; Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives под ред. M. S. Reinerth, J.-N. Thon, Routledge, 2019. 254 с.

³См., например: Lajeunesse M. “It taught me to hate them all.”: Toxicity through DOTA 2’s Players, Systems, and Media Dispositive // 2018.

во время игрового процесса, создают субъектные позиции, позволяя игрокам демонстрировать политическую идентичность и оспаривать её. В мои задачи входит построение модели политической субъективации с помощью нескольких теоретических подходов, анализ соответствующей литературы по теме настольных игр, а также проведение эмпирического анализа дискурсов в правилах и опыта игроков. Так как в своём исследовании я задаю описательный исследовательский вопрос, работа имеет свободный от гипотез дизайн.

Академическая значимость этого исследования обусловлена его междисциплинарным вкладом в область теории дискурса и изучения игр. Опираясь на такие теории, как постструктуралистский анализ дискурса⁴ и дискурсивно-материальный узел⁵, исследование сочетает дискурсивный и материальный уровни. Сосредоточившись на настольных стратегических играх, исследование расширяет сферу изучения политической субъективности, охватывая среду, которой часто пренебрегают в пользу цифровых игр⁶.

Структура исследования состоит из трёх частей: теория и литературный обзор, методология и эмпирика. Также заключение в конце. В первой главе будут сформулированы теоретические основы работы и представлен обзор соответствующей литературы. В данном разделе будет представлена информация о компонентах исследовательского вопроса, включая политическую субъективацию в контексте дискурсивного анализа, взаимосвязь между дискурсом и материальностью, а также игры и их характеристики. Во второй главе я расскажу о методах и процедурах анализа правил игр и опыта в рамках диспозитивного анализа по М. Фуко. Далее, в третьей главе, посвященной эмпирическому разделу, будет дана интерпретация результатов анализа. Эмпирические данные для моего исследования состоят из правил стратегических настольных игр, их компонентов и расшифровок полуструктурированных интервью с игроками. В качестве кейсов были выбраны три настольные игры, которые характеризуются стратегическими и имитационными элементами. В заключительной главе я сделаю обобщенные выводы из эмпирических данных, касающихся вопроса исследования, и предложу направления для будущих исследований. Так, структура диплома отражает тему моего исследования.

⁴Marttila T. Post-Foundational Discourse Analysis / T. Marttila, London: Palgrave Macmillan UK, 2016. 238 с.; Glynos J. [и др.]. Logics, discourse theory and methods: Advances, challenges and ways forward // Journal of Language and Politics. 2020. № 1 (20). С. 62–78.

⁵Carpentier N. The Discursive-material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media Participation / N. Carpentier, Peter Lang, 2017. 471 с.

⁶См., например: Taylor T. L. Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture / T. L. Taylor, The MIT Press, 2006.

1. Теоретическая рамка и литературный обзор

1.1 Теория дискурсивно-материального узла

Стартовой точкой в исследовании можно считать работы М. Фуко, где структуралистский лингвистический поворот обрёл связь с социальными практиками. Подобное стало возможным, так как дискурс стал рассматриваться не только как текст или высказывание, но и как практика. Вместе они конституируют значения и смыслы в познаваемой реальности⁷. Так, Фуко определяет дискурс через две неразрывные составляющие: язык в структуралистском понимании, то есть от совокупности текстов до отдельных высказываний, и практику в постструктуралистском прочтении, как любые действия, формируемые языком. Данные части представляют собой дискурсивную суть реальности, то есть все процессы в обществе представляют собой сконструированные дискурсы⁸. Онтологический релятивизм, так называется эта предпосылка, в то же время не отрицает существование материального — дискурсивное и материальное имеют узловую связь, которая «примиряет дискурсивное и материальное в сочетании с позицией, что дискурсы необходимы для придания материальному смысла»⁹. Здесь стоит обратиться к теории дискурса Э. Лаклау и Ш. Муффа, чья теория заключается в том, что все социальные явления и объекты получают свое значение через дискурс, который действует как структура, производящая значения путём переосмысления идей и понятий в процессе артикуляции¹⁰.

Центральными концептами выступают гегемония, антагонизм и позднее введенный агонизм. Основное внимание сосредоточено на том, каким образом дискурсы, идентичности и их узловые точки формируются и закрепляются в политических процессах. Целью гегемонного порядка является создать и стабилизировать узловые точки, которые являются основой социального порядка — они поддерживают идентичность определенного дискурса, создавая узел фиксированных значений¹¹. Таким образом, данный дискурс является социальным воображаемым, то есть «истиной», за пределами которой трудно мыслить. Однако такой порядок остаётся открытым для артикуляции, так как он возникает в антагонистической борьбе разных дискурсов, в которой элементы составляют цепи эквивалентности. Антагонизмы обладают как отрицательной, так и положительной стороной: с одной стороны, они направлены на критику и разрушение идентичности Другого, с другой — неизбежно зависят от его

⁷Foucault M. *Archaeology of Knowledge* / M. Foucault, 2-е изд., London: Routledge, 2002. 256 с.

⁸Marttila T. *Post-Foundational Discourse Analysis*. 238 с.

⁹Carpentier N. *The Discursive-material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media Participation*. С. 35.

¹⁰Laclau E. *Metaphor and Social Antagonisms* под ред. C. Nelson, L. Grossberg, Urbana: University of Illinois, 1988. С. 249–257.

¹¹Torfin J. *New Theories of Discourse: Laclau, Mouffe and Zizek* / J. Torfin, Hoboken: Wiley-Blackwell, 1999. 356 с.

существования в качестве определяющего внешнего элемента, необходимого для воспроизведения собственной идентичности¹².

Также здесь важно упомянуть понятие дискурсивной структуры. Согласно Э. Гидденсу, структура определяется как «[п]равила и ресурсы, или наборы трансформационных отношений, организованные как свойства социальных систем»¹³. Это отражает дуальность структуры как одновременно средства и результата действия человека в обществе и возвращает к определению дискурса Лаклау и Муффа как структурированной сущности¹⁴. Дискурс структурирован с помощью артикуляций узловых точек и структурирует наш мир как система понимания и осмысления материального мира¹⁵. Этот аспект дискурсивно-материального узла важен для понимания каким образом идентичность индивидуальных и коллективных агентов формируется в дискурсивной структуре. Идентичность определяется двумя взаимосвязанными способами¹⁶: как что-то присущее определённому объекту или субъекту и как «субъектная позиция»¹⁷ (например, женщина или рабочий), то есть включение субъектов в дискурсивную структуру.

Такое становится возможным благодаря агентности, которая предполагает, что субъекты способны соотносить себя с определенными дискурсами и субъектными позициями, интерпретируя их по-разному в зависимости от контекста. Даже если субъекты не отождествляют себя с ними вследствие неудачной идентификации, они все же способны распознавать дискурсы и обращаться к ним в рамках конкретных практик¹⁸. Так как структура дискурса является нестабильной, а множественные дискурсы в непрекращающемся поле борьбы создают пространство для новых идентификаций, агентность субъектов приобретает более весомую роль в становлении политическим агентом и позволяет «выбирать» новые дискурсы и способы самоопределения в них¹⁹. Происходит это не только при помощи языка, но и посредством означающих практик — формирующие смысл поведение и набор средств выражения, в которые люди вовлекаются, следуя определенным условностям или правилам,

¹²Carpentier N. The Discursive-material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media Participation. С. 22.

¹³Giddens A. The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration / A. Giddens, University of California Press, 1986. С. 25.

¹⁴Laclau E., Mouffe C. Hegemony And Socialist Strategy: Towards A Radical Democratic Politics / E. Laclau, C. Mouffe, Verso Books, 2014. 225 с.

¹⁵Филлипс Л., Йоргенсен М. В. Дискурс-анализ. Теория и метод / Л. Филлипс, М. В. Йоргенсен, перевод А. А. Киселёва, Харьков: Генезис, 2008. 352 с.

¹⁶Sayyid B., Zac L. Political Analysis in a World Without Foundations под ред. E. Scarbrough, E. Tanenbaum, Oxford University Press, 1998. С. 263.

¹⁷Laclau E., Mouffe C. Hegemony And Socialist Strategy: Towards A Radical Democratic Politics. С. 115.

¹⁸Carpentier N. The Discursive-material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media Participation, 2017. С. 29.

¹⁹Howarth D. Hegemony, Political Subjectivity, and Radical Democracy под ред. S. Critchley, O. Marchart, Routledge, 2004. С. 256–276.

определяя собственную идентичность²⁰. Такие практики вносят вклад в установление или разрушение существующих дискурсов в зависимости от их активности проявления.

Кроме того значимой частью является материальное (в значение *the material*, а не *materiality* вслед за Н. Карпентье, так как это отсылает к концепциям *the social* (социальное) и *the political* (политическое) в работах Лаклау и Муффа). Как было сказано оно обретает смысл в дискурсивной структуре, но в то же время материальное изменение является одной из сил, побуждающих человеческую агентность к её смещению²¹. Рассмотрение материальных действий приводит к необходимости обращения к таким понятиям, как практика и взаимодействие. Особенно показательной в этом отношении является теория Д. Батлер: делая акцент на перформативности идентичности, она раскрывает, каким образом телесные и материальные практики участвуют в её конституировании²². Этот аспект очень важен для формирования логики и стратегий субъективации. Перформативность — это неединичное воспроизведение и повторение акторами определённых сценариев, которые позволяют дискурсу существовать. По словам Ш. Ортнера, подобной практикой является любая человеческая активность, но самой важной является та, что несёт за собой политические последствия, что для неё — почти всё²³. Однако также в материальном производится осмысленность и значение не только привычным социальным взаимодействием, но и также от самих физических артефактов²⁴.

Таким образом, эти четыре компонента образуют дискурсивно-материальный узел Карпентье²⁵. Агентность воздействует на дискурс посредством идентификационного выбора, известного как субъективация²⁶, и в то же время допускает различные практики материального в контексте повседневной жизни, влияя на процесс структурирования. Материальное измерение, благодаря присущей ему физичности, не только формирует социальный мир, но и служит основополагающим элементом человеческой деятельности, приобретая смысл посредством дискурса. Структура влияет на агентность, позволяя и ограничивая ее осуществление, в зависимости от ресурсов, которые доступны в материальной и дискурсивной формах. Дискурсивное — воздействует на агентный компонент посредством формирования субъектных

²⁰Hall S. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices / S. Hall, SAGE Publications, 1997. 422 с.

²¹Torfinn J. New Theories of Discourse: Laclau, Mouffe and Žižek. С. 148.

²²Butler J. Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory // Theatre Journal. 1988. № 4 (40). С. 519–531.

²³Ortner S. B. Theory in Anthropology since the Sixties // Comparative Studies in Society and History. 1984. № 1 (26). С. 149.

²⁴Dourish P. Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction / P. Dourish, The MIT Press, 2001. 248 с.

²⁵Carpentier N. The Discursive-material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media Participation. С. 67.

²⁶Rebughini P. Subject, subjectivity, subjectivation // Sociopedia.isa. 2014. С. 3.

позиций и структурирует социальное, делая его видимым и мыслимым. Таким образом, настольные игры представляют собой идеальный объект для исследования, поскольку они включают в себя все четыре компонента узла.

1.2 Субъект и субъективация

Исследование темы субъекта в политической философии имеет долгую историю изучения. С одной стороны, он может рассматриваться в онтологическом ключе — либо как носитель разума и рациональности, либо, напротив, как воплощение телесности и аффектов. С другой стороны, возможны постструктуралистские трактовки, сводящие субъекта к текстовой, дискурсивной или семиотической конструкции²⁷. В своей работе я обращаюсь к определению субъекта по М. Фуко: он придаёт этому понятию двойственное значение, так как это не фиксированная и неизменная сущность, а результат исторически и социально обусловленных процессов²⁸. В первой трактовке субъект понимается как деятельное, мыслящее существо, способное к осмыслению себя и окружающего мира, как проявление автономии и способности к действию. Во второй — как продукт внешнего социального влияния, возникающий в результате подчинения определённым нормам, институтам и практикам. В этом заключается «разрыв»²⁹: в рамках лакановской традиции субъект понимается как изначально расщеплённый, то есть индивид, стремящийся к субъектности, рассматривается как нецелостный, испытывающий нехватку. Именно это чувство нехватки побуждает его стремиться к восполнению идентичности. В работе Лаклау и Муффа эта идея раскрывается ещё больше. Так, субъект — это не биологическая единица, а позиция, которую индивид занимает внутри дискурса, а также форма обращения, которую он способен распознать³⁰.

Таким образом, «[с]убъект — это тот, кто существует в материальном мире со своей феноменологической и воплощенной стороной»³¹. Процесс становления происходит через подчинение отношениям власти посредством дискурса. Это отсылает к размышлениям Альтюссера, что субъект конституирован идеологией в процессе распознавания себя в ней³². Политическое в субъективации становится актуальным в тот момент, когда в рамках существования и через обращение к другому выдвигается требование, способное повлиять на условия жизни или поставить их под сомнение. Однако прежде чем такое требование может

²⁷Rebughini P. Subject, subjectivity, subjectivation. C. 2.

²⁸Foucault M. The Subject and Power // Critical Inquiry. 1982. № 4 (8). C. 777–795.

²⁹Glynos J., Stavrakakis Y. Lacan and Political Subjectivity: Fantasy and Enjoyment in Psychoanalysis and Political Theory // Subjectivity. 2008. № 1 (24). C. 259.

³⁰Laclau E., Mouffe C. Hegemony And Socialist Strategy: Towards A Radical Democratic Politics. 225 c.

³¹Rebughini P. Subject, subjectivity, subjectivation. C. 3.

³²Althusser L. Ideology and Ideological State Apparatuses: Notes towards an investigation под ред. I. Szeman, T. Kaposy, John Wiley & Sons, 2010. C. 204–222.

быть воспринято или подвергнуто оценке, необходимо, чтобы субъект, его выдвигающий, прошёл через первичный акт политизации — то есть выразил себя как субъект, стремящийся быть услышанным, понятым и воспринятым всерьёз. Субъект обретает политическое бытие лишь в той степени, в какой он действительно воспринимает это как подтверждённый, повторяющийся опыт, который может поддерживаться постоянно³³.

Продолжательницей идей Фуко является уже упомянутая выше Дж. Батлер. Перформативность позволяет субъекту осознавать себя *субъектом*. Субъект, которому адресовано высказывание, тем самым оказывается способным сам производить высказывания, интерpellировать³⁴ других, и, следовательно, действовать в политическом пространстве. Перформативность здесь означает не только механизмы принуждения, но и возможность сопротивления. Став «названным», субъект приобретает позицию, из которой он может «называть» других — тем самым иницируя собственные формы интерпелляции и вмешательства в дискурсивное поле. Такое понимание субъективации открывает путь к тому, что Батлер называет «перформативной политикой»³⁵. Она утверждает, что именно через перформативные практики можно дестабилизировать, переосмысливать и переписывать доминирующие дискурсы. Таким образом, подчинённые или маргинализированные формы высказывания могут приобрести политическое значение в тех пространствах, откуда они были исторически исключены³⁶. Конструируя себя в рамках ограничений, установленных властью, субъект в то же время получает возможность действовать на границах этих ограничений. В этом заключается политический потенциал субъективации.

Таким образом, процесс субъективации происходит следующим образом: при вовлечении в игру, человек сталкивается с дискурсивной структурой правил, которые формируют представление о том, какие роли предоставляет игра и как нужно действовать и вести себя. Материальное воплощение игры может содействовать этому, так как при ознакомлении с правилами появляется смысл в игровых атрибутах. На этом моменте ключевым аспектом является агентность игрока. Я определяю две основные стратегии для проявления его как субъекта: следование нарративу или его переосмысление посредством актов перформативности.

³³Liebsch B. On Theories of Subjectivity and the Practices of Political Subjectivation: Responsiveness, Dissent, and the Precarious Livability of Human Life под ред. A. Oberprantacher, A. Siclodi, London: Palgrave Macmillan UK, 2016. С. 85.

³⁴Althusser L. Ideology and Ideological State Apparatuses: Notes towards an investigation. С. 204–222.

³⁵Butler J. Excitable Speech: A Politics of the Performative / J. Butler, New York: Routledge, 1997. С. 127.

³⁶Youdell D. Subjectivation and performative politics—Butler thinking Althusser and Foucault: intelligibility, agency and the raced–nationed–religioned subjects of education // British Journal of Sociology of Education. 2006. № 4 (27). С. 511–528.

Выбирая стратегию и озвучивая её, приобретает субъектность в рамках игры. Так, следующим шагом является описание исследовательского поля в рамках темы моей работы.

1.3 Настольные игры

Дискурсы в настольных стратегических играх — это не просто абстрактные понятия, они встроены в дизайн, механику и культурный контекст игр. Эти дискурсы заложены в правилах, механике и целях игры, а также в более широком культурном и социальном контексте, в котором ведется игра. Игровые дискурсы, материальные элементы и социальная динамика создают рамки, в которых игроки могут исследовать различные роли, стратегии и идентичности. Этот процесс субъективации не является фиксированным или статичным, а динамичен и зависит от контекста, отражая сложное взаимодействие элементов игры и переживаний игрока³⁷. Дискурс обеспечивает основу, в рамках которой игроки понимают игру и вовлекаются в неё. В то же время опыт обеспечивает живое воплощение игрового процесса, которое формирует идентичность и субъективность игроков. Дискурс предоставляет концептуальные и лингвистические инструменты, которые игроки используют для понимания игры и своего опыта в ней.

Значительный вклад в исследование игр как предмета неразрывно связанного с формированием человека внесла книга Й. Хёйзинги. В ней он утверждал, что игра всегда имела важную роль в развитии человеческой культуры. Игровые элементы присутствуют во многих сферах жизни: от более ритуальных и торжественных мероприятий, основанных на игровых моделях и подражании, до способов ведения военных действий или творчества³⁸. Современные ученые часто сосредотачиваются на механике и сюжетах, чтобы исследовать социально-политические проблемы, такие как иммиграция, бюрократия, властные отношения и экологическая этика³⁹. В этом анализе игры рассматриваются как «машины субъективности»⁴⁰, где субъективность и ее постоянное изменение — это процесс, который действует как посредник во взаимодействии между игроком и игрой, расширяя политический дискурс в игровой сфере.

Так, игры могут отражать и усиливать доминирующие культурные дискурсы такие как колониализм, гендер или отношения власти. Например, коммерциализированная версия «Змей и

³⁷Hardy C., Thomas R. Discourse in a Material World // Journal of Management Studies. 2015. № 5 (52). С. 680–696.

³⁸Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга, СПб: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

³⁹Thibault M. ROOT, Woodland Ideologies in a Fantasy Game // Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games. Athens, Greece: ACM, 2022. С. 1–4/

⁴⁰Kelly M. The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in Papers, Please. С. 11-12.

лестниц», как утверждается, является искажением индийской игры «Гьян Чаупар», которая изначально передавала духовное знание. Это показывает, что популярные настольные игры, которые часто воспринимаются как развлечение, основаны на империалистических взглядах, и усиливают колониальную логику благодаря своему дизайну и тематике. Подобное наследие все ещё сохраняется в современной тенденции евроигр симулировать циклы исследования, экспансии, эксплуатации и истребления⁴¹. В качестве другого примера можно привести тот факт, что настольные игры в жанре фэнтези часто увековечивают проблематичные представления о женщинах, где они часто изображаются как демонизированные и сексуализированные объекты, которым не хватает власти, свободы воли и ценности, что отражает приоритет мужчин и гипермаскулинность в игровой культуре⁴². Такие представления не являются изолированными от самой игры, а отражают более широкие культурные нормы и идеологии. Исследователи также обращают внимание на милитаризм, подчёркивая, что военные игры действуют как культурные артефакты, которые способны не только формировать и укреплять политические нарративы, но и становиться инструментами сопротивления и альтернативных политических практик⁴³.

В отдельный поджанр можно вывести стратегические настольные игры. Это такие игры, в которых навыки принятия решений игроками без принуждения, а зачастую и самостоятельно, имеют большое значение для определения результата. Тема стратегического мышления и решения проблем занимает центральное место в этих играх. В этом плане игроков можно позиционировать как рациональных действующих лиц, которые должны принимать оптимальные решения для достижения победы⁴⁴. Такое определение влияет на то, как игроки воспринимают себя и свои роли в игре. Правила и механика игры, а также социальные нормы и ожидания игроков могут отдавать предпочтение определенным позициям субъектов перед другими. Например, в некоторых играх тема сотрудничества может быть более заметной, что представляет игроков как соучастников, которые должны работать сообща для достижения общей цели, и наоборот⁴⁵. Эти дискурсивные позиции определяют то, как игроки понимают свои роли и обязанности в игре. Процесс субъективации в настольно-стратегических играх

⁴¹Flanagan M., Jakobsson M. *Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games* / M. Flanagan, M. Jakobsson, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2023. 225 с.

⁴²Brown A., Waterhouse-Watson D. *Playing with gender: (Re-)imagining women and men in fantasy board games* // *Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy*. London: Routledge, 2016. С. 133–149.

⁴³Crowe N. “We Die for the Glory of the Emperor”: Young People, Warhammer, and Role-Playing War Online // *The Militarization of Childhood: Thinking Beyond the Global South* / под ред. J. M. Beier. New York: Palgrave Macmillan US, 2011. С. 153–173.

⁴⁴Dameron S., Torset C. *The Discursive Construction of Strategists’ Subjectivities: Towards a Paradox Lens on Strategy* // *Journal of Management Studies*. 2014. № 2 (51). С. 291–319.

⁴⁵Brown A., Waterhouse-Watson D. *Reconfiguring Narrative in Contemporary Board Games: Story-Making Across the Competitive-Cooperative Spectrum* // *Intensities: The Journal of Cult Media*. 2014. № 7. С. 5–19.

тесно связан с формированием идентичности. Опыт игроков и взаимодействие с ними в процессе игры способствуют развитию их индивидуальности как внутри игры, так и за ее пределами. Ролевые игры являются общей чертой многих настольных стратегических игр. Игроки могут брать на себя определенные роли в игре, например, лидера, стратега или героя⁴⁶. Процесс отыгрыша может быть особенно преобразующим, поскольку игроки могут перенимать и усваивать определенные черты, навыки или ценности, которые связаны с их ролями в игре. Чувство общности и сопричастности, возникающее при игре в настольные стратегические игры, является еще одним важным фактором формирования идентичности. У игроков, которые регулярно играют вместе, может развиться общее чувство идентичности и сопричастности. Оно может быть усилено благодаря совместному опыту, ритуалам и традициям⁴⁷.

Как я писала в курсовой прошлого года, для подобного анализа существует несколько ключевых теоретических подходов для изучения игр с академической точки зрения:

Например, при текстовом анализе настольная игра рассматривается как объект, который можно «прочитать». Таким образом, правила, объекты и взаимодействия, как слова в тексте, несут в себе смысл, который поддается интерпретации. Но, в сравнении с другими текстами, настольные игры имеют более сложную структуру. Игровой процесс не может быть полностью понят без участия игрока, что делает анализ более многогранным. Нарративный анализ подходит несколько с другой стороны, делая своей точкой отсчёта определение и позиционирование субъектов в рамках установленных правил игры. «Существенную роль субъекта играют множество элементов: правила, способности и решения игрока и, иногда, случай». Процесс игры становится главным интересом, а участие игроков просто вписывается в процесс описания⁴⁸.

Ещё одним значимым направлением является этнографический подход:

В этом плане игра выступает как объект взаимодействия между игроками, исследовательский объект смещается непосредственно с элементов игры на межличностные отношения, роль игры в жизни игроков, идентичность, конструирующуюся через действия людей. Это возможность в процессе наблюдать за тем, как каждый отдельный игрок интерпретирует для себя представляемые ему или ей условия, например, тема, поднимаемая в работе Л. Митчелла: почему играм, которые

⁴⁶Corbitt A. Playing with identities: Negotiating coauthorship and role-playing interactions across game and metagame talk // *Linguistics and Education*. 2024. (80). С. 1–11.

⁴⁷Boon D. It's Dangerous to Go Alone: An Ethnography of Friendship Through Tabletop Gaming Communities of Practice // 2022.

⁴⁸Банникова Т. В. Производство субъекта политики в современных настольных играх // 2024. С. 13.

основаны на правилах и формируют определенное поведение своим дизайном, игрок может противостоять посредством нарушения условий, то есть исключая или игнорируя правила⁴⁹.

Из этого следует, что настольные игры, в частности стратегические, являются междисциплинарным объектом исследований, где можно наблюдать репрезентацию различных дискурсивных структур и ролей, влияющих на формирования социально-политических представлений. Существует широкое представление о методах теоретико-философского изучения игр, как настольных, так и компьютерных, поднимающих вопросы идентификации, политизации и социализации. Главным отличием моей работы является то, что я представляю настольные игры в качестве диспозитива, о котором я расскажу в следующей главе.

⁴⁹Банникова Т. В. Производство субъекта политики в современных настольных играх. С. 13-14.

2. Методология

2.1 Диспозитив

Для объединения дискурса с опытом необходимо ввести понятия диспозитива и диспозитивного анализа. Диспозитив — это ключевой термин философии М. Фуко, обозначающий неявную систему связей между властью, знанием и социальными практиками, которая формирует «правила игры» в обществе⁵⁰. Это не статичная структура, а динамическая сеть, объединяющая дискурсы, институты, законы, моральные нормы и даже технологии. Диспозитив работает как стратегический механизм, который задаёт рамки того, что в конкретной культуре считается возможным, нормальным или истинным⁵¹. Это знание воплощается в объектах, создаваемых посредством взаимодействия дискурсивных и недискурсивных практик⁵². Диспозитив показывает, каким образом дискурс воплощается в деятельности субъектов конкретного общества через высказывания, поступки и создание материальных объектов с помощью культурных средств, которыми может пользоваться человек для управления собой и своим поведением. Изменение дискурса неизбежно влечёт за собой трансформацию как действий, так и процессов материализации.

В качестве примера структуры диспозитива, С. Хан и др. приводят пример с климатическими изменениями как формирование диспозитива из-за необходимости в социальном дискурсе⁵³. Это выражается в трёх аспектах: проводятся исследования в сфере экологии, а в обществе устанавливается определённый дискурс; после этого акторы предпринимают действия, например, вводят ограничения на использование пластиковых трубочек или поощряют практики переработки мусора; в итоге это приводит к тому, что вещи из пластика приобретают новое значение в рамках диспозитива как угрозы для экологической безопасности.

Ф. Майер и З. Ягер предложили методологическую систему диспозитивного анализа. Идея заключается в «реконструкции» знаний, лежащих в основе лингвистических практик, действий и материализации объектов посредством комбинации нескольких методов⁵⁴. Дискурсивный элемент, представляющий собой явно выраженное лингвистическое знание, может быть проанализирован напрямую с использованием различных методов дискурсивного

⁵⁰Foucault M. Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977 / M. Foucault, Knopf Doubleday Publishing Group, 1980. 286 с.

⁵¹Можейко М. А., Грицанов А. А. Диспозитив // История философии. 2002. С. 329–330.

⁵²Caborn J. On the Methodology of Dispositive Analysis // Critical Approaches to Discourse Analysis Across Disciplines. 2007. № 1 (1). С. 115–123.

⁵³Khan S. [и др.]. Dispositive analysis – Overview and proposed approach // QMiP Bulletin. 2019. № 28 (1). С. 28–36.

⁵⁴Maier F., Jäger S. Analysing discourses and dispositives: A Foucauldian approach to theory and methodology // Methods of Critical Discourse Studies под ред. R. Wodak, M. Meyer. Sage, 2016. С. 131.

анализа. В то же время для выявления скрытых знаний, заключённых в недискурсивных действиях, авторы предлагают прибегать к этнографическим подходам, позволяющим наблюдать поведение и проводить интервью с участниками в их естественной социальной среде. Также предполагается использовать анализ артефактов или мультимодальный анализ для материальной части диспозитива. В рамках моей работы я использую только два первых метода — дискурс-анализ и интервью — что обосновано интересом к самому человеку как политическому субъекту. Материальное идёт как сопутствующий элемент в узле, который может оказывать влияние на игроков. Далее я подробно опишу каждый из методов и кейсы, которые буду использовать.

2.1.2 Дискурс-анализ

В рамках дискурсивного анализа я анализирую репрезентации, содержащиеся в текстах, и описываю, каким образом они способствуют пониманию игроками различных политических идей и смыслов. Здесь важным объектом изучения является артикулирование дискурсов, находящихся в правилах настольных игр. Как я писала выше, эта концепция была описана в работе Э. Лаклау и Ш. Муффа, где артикуляция представляет собой дискурсивную практику, посредством которой означающие элементы образуют цепи различия и эквивалентности, формируя новые смыслы, выражая социальное действие через язык⁵⁵. В качестве объекта выступают репрезентации. Опираясь на идеи из работ М. Фуко, Ж. Дерриды и Ж. Делёза, репрезентации понимаются как способ выражения субъектом своих мыслей, обусловленных языком и дискурсом⁵⁶. Таким образом, репрезентации, могут оказывать влияние на процесс субъективации формированием поведения, самоощущения и идентичности игрока.

Согласно постструктуралистской методологической рамке, представленной Т. Марттилой, я использую синхронический анализ, направленный на выявление структурной организации дискурса⁵⁷. Синхронический анализ имеет несколько шагов, первым из которых является формирование корпуса источников. Это делается для того, чтобы определить совокупности практик, связанных с выражением идей, для наделения объекта исследования социальной значимостью в изучаемом контексте. После этого осуществляется сам анализ, включающий реконструкцию хода практик, контекста и структур дискурса. Для этого я использую методологию анализа социокультурной реальности, которую изначально описывали

⁵⁵Laclau E., Mouffe C. *Hegemony And Socialist Strategy: Towards A Radical Democratic Politics*. 225 c.

⁵⁶Grohmann T. The concept of representation in the philosophies of Michel Foucault, Jacques Derrida and Gilles Deleuze // *Eikasia Revista de Filosofia*. 2021. С. 91–112.

⁵⁷Marttila T. Post-Foundational Discourse Analysis. С. 140-142.; Glynos J., Howarth D. *Logics of Critical Explanation in Social and Political Theory* / J. Glynos, D. Howarth, 1-е изд., London: Routledge, 2007. 280 c.

Э. Лаклау и Ш. Муфф и которую адаптировали в своей работе Т. Ромашко и О. Гурова⁵⁸. Завершается исследование интерпретацией ролей в сформированной дискурсивной структуре.

Для анализа я выбрала три игры: «Сумеречная борьба» (GMT Games 2005), «Риск» (Hasbro 2008) и «Монополия» (Hasbro 2004). «Сумеречная борьба» отражает геополитическую напряженность времен холодной войны и позволяет взаимодействовать с глобальными идеологиями и стратегическими решениями⁵⁹. «Риск» и «Монополия» изучаются скорее как инструменты, чем как объекты исследования. Первое эффективно иллюстрирует причины международных конфликтов и реалистичные концепции, такие как дилемма безопасности и баланс сил⁶⁰, в то время как второе отражает особенности капитализма и социально-экономическую динамику⁶¹. Таким образом, подборка кейсов создает возможность для уникального анализа их использования в качестве специфической формы дискурса, а не просто вспомогательного образовательного инструмента. Согласно Э. Саиду, даже один текст оставляет важный след в культурном поле⁶², поэтому даже три текста правил могут интертекстуально дать понимание о связи различных текстов между собой и их влиянии на последующие работы.

Для анализа текстов будут использованы два интерпретационных подхода, описанные Э. Лаклау и Ш. Муфф: деконструкция и позиционирование субъекта⁶³. Метод деконструкции заключается в двойном прочтении и анализе текста, что позволяет выявить бинарные оппозиции, определяющие позицию истины в тексте⁶⁴. Анализ позиционирования субъекта направлен на изучение того, как текст формирует определённую реальность через демонстрацию отношений между субъектами и объектами, а также на то, каким образом читателю предлагается занять определённую позицию по отношению к тексту⁶⁵. С помощью этих методов я смогу интерпретировать дискурсивную структуру игр, которые могут воспринимать игроки.

⁵⁸Ромашко Т. В., Гурова О. Ю. Постструктуралистская теория дискурса и ее методы исследования социокультурной реальности // Социодинамика. 2022. № 10. С. 46–59.

⁵⁹Ambrosio T., Ross J. Performing the Cold War through the ‘The Best Board Game on the Planet’: The Ludic Geopolitics of Twilight Struggle // Geopolitics. 2023. № 2 (28). С. 846–878.

⁶⁰Harvey M. Taking a Risk: Can a Game of War Teach Students about Peace? // Simulations in the Political Science Classroom: Games without Frontiers под ред. M. Harvey, J. Fielder, R. Gibb. Routledge, 2022. С. 233–255.

⁶¹Darr B. J., Cohen A. H. The Rules of the Game: Experiencing Global Capitalism on a Monopoly Board // Journal of Political Science Education. 2016. № 3 (12). С. 268–281.

⁶²Said E. W. Orientalism / E. W. Said, 1-е изд., New York: Vintage, 1979. С. 23.

⁶³Laclau E., Mouffe C. Hegemony And Socialist Strategy: Towards A Radical Democratic Politics. 225 с.

⁶⁴Dunn K. C., Neumann I. B. Undertaking Discourse Analysis for Social Research / K. C. Dunn, I. B. Neumann, University of Michigan Press, 2016. С. 109–110.

⁶⁵Там же. С. 112.

2.1.3 Интервью

В рамках диспозитивного анализа следующим методом, который я применяю, выступает индивидуальное интервью. Его использование обусловлено тем, что, в отличие от других качественных методик, направленных на исследование интересубъективного дискурсивного поля, индивидуальное интервью позволяет сосредоточиться на уникальности личного опыта конкретного человека, что является объектом для исследования процессов субъективации.

Полуструктурированные интервью дополняют анализ правил игр, сосредоточив внимание на взаимодействии игроков во время игрового процесса. Полуструктурированное глубинное интервью — это гибкий подход, поскольку оно позволяет вести более естественную беседу между интервьюером и информантом⁶⁶. Темы и вопросы определены заранее, но формулировки и порядок их следования могут быть изменены в ходе интервью в зависимости от ответов и понимания респондентов. Это позволяет глубже понять, каким образом исследуемое явление проявляется в индивидуальном опыте участника.

Я опрошу 10 игроков в настольные игры, чтобы понять их субъективный опыт и интерпретации. Участники были найдены в местных клубах настольных игр и онлайн-сообществах. Вопросы посвящены тому, как они воспринимают сюжеты, роли и правила игры как определяющие их политическую и социальную идентичность. Для решения проблемы разнообразия респондентов, участники были выбраны на основе их предыдущего опыта с настольными играми в целом, а не только с тремя кейсами из дискурсивного анализа. Первичными данными для этого анализа будут транскрипции интервью. Чтобы сделать это, я адаптирую 14-ступенчатую систему Ф. Бурнарда⁶⁷. Я проведу транскрибирование с помощью Speech2Text, чтобы ускорить процесс работы, после чего буду делать заметки по ключевым моментам в интервью, группировать их в тематические блоки и несколько раз их перечитывать. При этом всё важно учитывать контекст тематических групп, чтобы сохранялся смысл сказанного. После самостоятельной перепроверки и уточнения корректности интерпретации данных у интервьюеров, я изложу полученные результаты с опорой на цитаты из интервью.

Таким образом, данная методологическая рамка позволит мне рассмотреть игру в качестве диспозитива, который внутри себя формирует субъектность игрока в политическом поле. Далее я перейду к результатам эмпирического исследования и выводам по нему.

⁶⁶The SAGE handbook of interview research: The complexity of the craft под ред. J. F. Gubrium [и др.], 2-е изд., SAGE Publications Inc., 2012. С. 197-198.

⁶⁷Burnard P. A method of analysing interview transcripts in qualitative research // Nurse education today. 1991. (11). С. 461–466.

3. Результаты

3.1 Позиционирование субъектов и нарративов в правилах

В рамках дискурсивного анализа мной были прочитаны три текста правил. Руководства к играм являются процедуральными текстами, поэтому важно отметить сразу, что некоторые условности чаще всего обосновываются гейм-дизайном. Однако их включение в игровую систему и соответствие общему нарративу не является случайным: напротив, речь идёт о результатах осознанного выбора, направленного на формирование режима правды⁶⁸ — объективных и неоспоримых условий игровой реальности.

Монополия

Главной целью самой известной и популярной настольной игры является заработать как можно больше денег и не остаться банкротом, создав свою монополию. Это создаёт бинарную оппозицию Богатство-Бедность, так как банкротство означает исключение из системы, что подчеркивает ценность материального успеха. Правила также сразу демонстрируют две субъектных роли: Предприниматель и Банкир. Банкиром может стать как и сам Предприниматель, так и отдельный игрок. Отличие в этих ролях заключается в том, что Банк не может стать банкротом, даже если отвечающий за него Предприниматель потерял все деньги и собственность. Также во владении Банка и Банкира находятся зарплаты и штрафы. Это позволяет представить финансовый институт, который регулирует экономику, но остаётся вне конкуренции, как государство с монополией на легитимное насилие. Таким образом формируется представление о дискурсе неолиберального капитализма, где идентичность игрока определяется экономическим успехом, а все общественные блага находятся в руках частных собственников (например, Вокзал или Водопровод).

Всё поле является набором улиц, коммунальных предприятий и транспортной инфраструктуры. Игроки борются за монополизацию этих ресурсов, так как чем больше будет собственности улиц или других объектов, тем выше будет стоимость аренды для других игроков. Залог и продажа недвижимости символизируют потерю контроля, в частности капитала, что усиливает страх экономической уязвимости и близости банкротства. Возможность потерять недвижимость заставляет задумываться о хрупкости экономического статуса, что противоречит идее о стабильности капитала. В оппозиции Владение-Лишение поощряется именно накопление и преумножение ресурсов, когда как потеря собственности описывается как крайняя мера при отсутствии денежного капитала, чтобы остаться в игре. Здесь выстраивается цепочка Контроль = Накопление = Господство. В качестве одной из стратегий для накопления

⁶⁸Foucault M. The Subject and Power.

игра предоставляет возможность игрокам не менять четыре дома на отель, тем самым создавая дефицит при строительстве у других Предпринимателей, лишая их заработка. Это подчёркивает индивидуалистский, антагонистический характер игры.

Однако стоит отметить, что в игре существуют моменты кооперации между Предпринимателями в вопросах проведения аукциона, где игрок, отказавшийся покупать недвижимость позволяет ей выставиться на торги. Временное сотрудничество допустимо в этом случае, но конечной целью является личное обогащение. Также в правилах подчёркивается, что игроки не могут одалживать друг другу деньги, а от сделки всегда можно отказаться. Правила имитируют рыночные отношения: спрос и предложение (аукционы), инвестиции (строительство домов), кредитование (залог). Это формирует у игроков представление об экономике как о поле конкуренции, где выживает сильнейший, и демонстрирует двойственность капитализма, где кооперация подчинена конкуренции в своей оппозиции.

Отдельно стоит рассмотреть механику нахождения в тюрьме как дисциплинарный механизм, что может быть понято через призму М. Фуко⁶⁹. Наказание за «отклонения от нормы», которые выражаются в троекратном выбросе дублей на кубиках, и необходимость платить за выход воспроизводят идею контроля через страх и нормализацию подчинения. Справедливость здесь выступает как условность. Налоги и штрафы представлены как нейтральные механизмы, как и пребывание в тюрьме происходит не из-за реального преступления, но их появление в игре зависит от случайности кубика и регулирований Банкаира, что критикует идею объективной справедливости. Это также подтверждается тем, что из тюрьмы можно выйти, заплатив деньгами или с помощью специальной карточки.

Таким образом, игра артикулирует антагонистические ценности неолиберального капитализма через игровые механики, где успех измеряется монополизацией ресурсов, а социальное взаимодействие сводится к стратегиям выживания в условиях конкуренции. Банк выступает в роли «надзирающего института», который воспроизводит идею государства с монополией на регулирование экономики и средств контроля. Дисциплинарные практики раскрывают фуколдианский парадокс, система контроля маскируется под нейтральные правила, но фактически воспроизводит иерархии власти. «Монополия» не только отражает, но и легитимирует логику рынка, предлагая игрокам принять роль рационального актора, чьи действия направлены на максимизацию прибыли в ущерб коллективным интересам.

⁶⁹Foucault M. Discipline and Punish: The Birth of the Prison / M. Foucault, перевод А. Sheridan, 2-е изд., New York, NY: Vintage Books, 1995. 333 с.

Риск

Эта игра является классическим представителем стратегических игр, где игроки находятся в антагонистических отношениях, выполняя миссии и захватывая территории на карте. Кооперация игроков не предусмотрена правилами, а экономические взаимодействия и дипломатические отношения отсутствуют в игровом дискурсе, из-за чего единственным допустимым вариантом взаимодействия остаётся вооружённый конфликт. Это отсылает к идее М. Фуко, что политика — это «война, продолженная другими средствами»⁷⁰. Текст предоставляет возможность действовать по военной логике благодаря действиям захвата, обороны и расчёта рисков. В этом прослеживается бинарная оппозиция Агрессия-Оборона, так как мирное сосуществование невозможно ведь участник либо атакует, либо выжидает, поэтому оборона находится в зависимости от нападения, например, при пропуске хода для укрепления границ только для того, чтобы позже атаковать. Игроки также могут манипулировать распределением войск или блокировать узкие точки (например, перешеек между континентами) — это аналогично политическим инструментам, которые заменяют прямое насилие, но всё равно служат войне. Таким образом, игрок позиционируется в качестве командира армии.

Игровая карта внешне схожа с политической картой Земли, однако границы на ней переработаны и перераспределены таким образом, чтобы обеспечить более равномерное деление территорий. Получение войск зависит от контроля территорий и континентов, что воспроизводит колониальную логику, так богатые регионы, так называемые страны «первого мира» (например, Европа) дают больше преимуществ. В то же время города и столицы несут в себе больше символический функционал, а также выступают как средства для получения войск и прогресса в выполнении миссий. Потеря контроля над столицей или территориями с городами ведет к поражению, что подчеркивает ценность геополитического влияния, когда на передний план выступают именно глобальные интересы, а не внутреннее развитие. Игра создаёт оппозицию Контроль-Потеря и поощряет такое мышление получением награды. Так, в правилах прослеживается цепочка эквивалентности Устранение = Контроль = Награда, что создаёт единственный допустимый сценарий продолжения борьбы до тех пор, пока не останется один победитель, сосредоточивший всё в своих руках. Наличие миссий вроде «захватить 10 территорий за ход» или «контролировать 2 континента» также отражают империалистические амбиции, формируя представление о политике как о территориальной экспансии.

⁷⁰Фуко М. Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975—1976 учебном году / М. Фуко, СПб: Наука, 2005. 312 с.

Территории на игровом поле в «Риске» напоминают концепцию ризомы Ж. Делёза и Ф. Гваттари, которая описывает нелинейные, децентрализованные сети, где связи между элементами множественны, изменчивы и не подчинены иерархии⁷¹. Это выражается в сетевой структуре территорий, где они соединены множеством путей, что позволяет игроку атаковать не только соседние регионы, но и использовать «мостики» между континентами, о которых было сказано выше. Также, несмотря на то, что существует явная диспропорция в оценке отдельных регионов по преимуществу, в игре нет центра или главного направления, и победа достигается через любую комбинацию захватов, будь то экспансия в Азии, контроль Европы или изоляция в Австралии. Кроме того, бонусы за контроль континентов (дополнительные войска) не делают их главными или более весомыми, а любая территория может стать плацдармом для атаки, даже небольшая, вроде Мадагаскара. Из этого следует, что власть распределена, так как даже слабый игрок, контролирующий ключевые «узлы» (например, перешеек между континентами), может блокировать продвижение более сильного противника.

Таким образом, игра, воплощающая геополитический антагонизм, не только обращается к идеям колониальных практик, но и формирует представление о политике как о бесконечной борьбе за ресурсы, где успех измеряется устранением соперников и тотальным контролем, деконструируя иерархическое восприятие власти.

Сумеречная борьба

Данная игра в каком-то смысле является классической для своего жанра. Главной её особенностью является воспроизведение дискурса о Холодной войне. Это подчёркивается цитатами известных деятелей того периода (Черчилль, Сталин, Кеннеди) и введением двух ролей, доступных игрокам — США и СССР. Цель игры — установить контроль над странами и регионами, что символизирует борьбу за геополитическое доминирование. Это также отражается в делении игровой карты на 6 регионов (2 из которых разделены на 2 субрегиона — Восточная и Западная Европа и Юго-Восточная и просто Азия), что упрощает блоковое понимание международной политики. Здесь же подчёркивается иерархичность и значимость отдельных государств посредством введения механики ключевых и неключевых стран. Такое разделение обосновывается активностью государства в мировой политике во второй половине XX века. Также мгновенной победой является контроль над всей Европой, что создаёт заметную диспропорцию важности одних регионов над другими.

⁷¹Deleuze G., Guattari F. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia / G. Deleuze, F. Guattari, University of Minnesota Press, 1987. 636 с.

Всё это позволяет игроку действовать как геополитический стратег, где текст формирует субъекта, действующего в логике реальной политики (*realpolitik*). Участники могут манипулировать влиянием через жетоны, разыгрывать исторические события вроде Карибского кризиса или введения «Доктрины Брежнева», а также имитировать шпионаж и пропаганду посредством попыток переворота. Отдельно стоит отметить, что влияние можно распространять через соседние страны, что напоминает теорию домино. В это же время военные операции противопоставляются «мягким» методам вроде влияния и космической гонки, создавая оппозицию Агрессия-Дипломатия. В этих отношениях дипломатия представлена как инструмент скрытой агрессии, открывающей путь к победе. Также это подводит к бинарной оппозиции Контроль-Потеря, где потеря контроля и влияния в странах означает поражение в игре.

СССР и США представлены как абстрактные силы, чьи интересы превалируют над суверенитетом стран. Это символизирует имперский дискурс, формируя представление о политике как о территориальной экспансии и внешнем контроле над государствами. Это также представляет биполярную модель мирового сообщества, где существует два центра силы. Однако этот порядок «нарушается» двумя аспектами. Во-первых, Китай представлен как отдельный актор, чья роль меняется в зависимости от раунда. Это как отражает двойственную роль Китая во время Холодной войны, так и подчёркивает возможность многополярности и появления третьей силы, меняющей существующий баланс. Во-вторых, в игре прослеживается диспропорция начальной расстановки влияния. СССР получает меньше жетонов влияния, чем США, а также при равном количестве очков операций США ходят первыми в начальном событии. Это может отражать исторический дисбаланс в ресурсах и возможностях двух стран, но игнорирует структурные причины, например, последствия Второй мировой войны. Таким образом, игра представляет оппозицию США-СССР, в которой взаимодействие строится на конфронтации, а не сотрудничестве, подчёркивая идею, что контроль и сила являются «истиной», а компромисс и нейтралитет маргинализируются.

Отдельным важным механизмом выступает DEFCON — уровень ядерной угрозы. Он выступает в качестве дисциплинарного условия, которое ограничивает действия игроков, напоминая о риске тотального уничтожения. Это воспроизводит идею «баланса страха» из речи Л. Пирсона на 10 годовщине подписания устава ООН как основы миропорядка⁷². Приближение ядерного конфликта становится возможным при неудачных попытках переворота или из-за

⁷²Edwards A. J. C. The Balance of Terror // Nuclear Weapons, the Balance of Terror, the Quest for Peace. London: Palgrave Macmillan UK, 1986. С. 1–2.

разыгранных событий. Поражение происходит при DEFCON равном 1, что символизирует неприемлемость тотального конфликта. Однако игрокам необходимо проводить операции, чтобы не потерять победные очки, что показывает неотвратимость военных столкновений и локальных военных конфликтов даже под угрозой ядерного противостояния. Такое противоречие можно отнести к людо-нарративному диссонансу, то есть разногласие между идеями сюжета и механик. Это также отражается в целом в геймификации истории: правила игры и карточки событий включают реальные события, как, например, Корейская война или космическая гонка, превращая их в игровые механики. Такой подход формирует представление о политике как о наборе стратегий, где человеческие трагедии становятся абстрактными «очками операций».

«Сумеречная борьба» представляет собой сложный дискурсивный инструмент, воспроизводящий логику Холодной войны через игровые механики и нарратив, и становится критическим симулятором противостояния сверхдержав, предлагая игрокам не только воспроизводить её логику, но и осмыслять её стратегии. Игра моделирует биполярный мир, где власть и контроль реализуются через стратегии экспансии, манипуляции и конфронтации. Она демонстрирует, как политика превращается в маневрирование между решениями, где человеческие трагедии становятся абстрактными ходами, а власть — вопросом контроля и влияния.

Далее я рассмотрю как игроки осмысляют свой опыт, а также думают и говорят о политических дискурсах в их любимых настольных играх.

3.2 Игровой опыт и политическая субъективация

В период с апреля по май 2025 года я провела 10 глубинных интервью с людьми из России и Казахстана, которые позиционируют себя как игроки в настольные игры. Встречи с информантами проводились лично в городе Санкт-Петербурге, а также удаленно через видеочат «Яндекс Телемост». Все информанты были предупреждены о том, что наш разговор будет записываться, и дали свое согласие. Восемь из них мужчины и две — женщины. Такая диспропорция объясняется тем, что в обществе до сих пор существуют предубеждения и гендерные стереотипы о настольных играх как мужском развлечении. Это связано с уровнем репрезентации мужских и женских персонажей как в самих играх, так и в рекламе и

продвижении с упором на аудиторию мальчиков и молодых мужчин⁷³. Средняя продолжительность одного интервью составила 40,8 минут.

В самом начале всех интервью я задавала базовые вопросы для того, чтобы понять портрет игроков по их игровым предпочтениям и окружению, с которыми они играют. Все респонденты отвечали, что они предпочитают играть с друзьями, часть — с семьёй. Причины у этого разные, чаще всего называли неприятие неожиданностей, как по словам Информанта-1,

Я стараюсь играть со своими друзьями, ну или хотя бы знакомыми, с кем я хотя бы пару раз виделся до этого, потому что играть со случайными людьми слишком непредсказуемо.

Также важным аспектом для многих является понятность и несложность правил в выборе игры. Как сообщает Информант-8,

Наверное, для меня важный критерий, чтобы была средняя сложность, чтобы правила не были слишком комплексные, запутанные, потому что у меня периодически нет времени для того, чтобы очень долго и много играть, это довольно редкое явление.

Похожую мысль высказывает Информант-4:

Я думаю, что самое важное — доступность, наверное, потому что мне нравится играть в игры с семьёй и друзьями. А это чаще всего люди, которые младше меня, иногда намного, вот. И мне кажется, что когда игра она понятна, доступна и любому возрасту, это как-то даёт возможность играть её с семьей.

Далее я задавала вопросы, которые должны были раскрыть понимание игроками политических дискурсов и идей, заложенных в правилах и самих играх. Как я писала выше, настольные игры отражают устоявшиеся дискурсы и отношения власти, определённые концепции. В этом блоке я столкнулась с рядом сложностей среди респондентов. Чаще всего люди дистанцируются от политики — многие вопросы привели к рефлексии опыта прямо во время интервью. Также, определение того, что является политическими ценностями и идеями, различалось и интерпретировалось по-разному. Шесть информантов приводили примеры, связанные с экономической сферой, вроде обмена ресурсами и накопление, а также связанные с

⁷³Dias C. M. Why Have There Been No Great Women Board Game Designers? // The International Journal of Games and Social Impact. 2023. № 2 (1). С. 163.

этим идеологии коммунизма и капитализма. Как пример, я приведу несколько цитат из разных интервью:

Я, например, видел однажды, как Монополию перебрали под коммунизм. <...> Очень-очень интересно, есть видео на Ютубе, в котором там несколько партий, как раз таки полностью, очень такая большая сатира над коммунизмом. (Информант-2)

Капитализм, наверное, самое простое, что можно выразить в играх, поскольку так или иначе, мы управляем каким-то количеством ресурсов и обмениваемся ими в большинстве игр. Например, в тех же Сумерках Империи возможен обмен товарами и захват планет. (Информант-7)

Игра Форсаж. Там история немного в другом. Транслируется некоторое ПДД вот этой самой вселенной. Но и есть экономика, которая навязывается на политику. То есть у них, мне кажется, основная идея, чем больше ты смог заработать и чем качественнее ты это сделал, тем лучше. Но если ты это сделал последним, ты уже никому не нужен. Соответственно, как будто бы транслирует то, что финансы в нашей жизни важны, и их можно добывать любыми способами. Но есть какие-то карательные меры, но они минимальные. (Информант-10)

<...> политика для меня какая-то борьба за власть, за ресурсы, условно, можно сделать какую-то дистрибуцию, можно взять какой-то базовый концепт. А как раз, наверное, похожее на это, есть в упомянутых мной Колонизаторах. Там ставится идея в том, что у тебя есть остров, небольшой остров, где ты собираешь ресурсы, пытаешься бить через развитие своей экономики, контроль над ресурсами, это, в том числе, наверное, какая-то такая возможность политически влиять. (Информант-9)

Кроме того, такие заметные черты капитализма, как индивидуализм и личная выгода, были упомянуты. Информант-5 отмечает это, потому что появляется возможность играть только за свою сторону, а также отстаивать собственную позицию, чтобы улучшить положение в игре. Информант-6 высказывает схожую идею, что «никто не является тебе другом, и тебе важно подбирать тактику так, чтобы вовремя кому-то понравиться, вовремя с кем-то подружиться, вовремя кого-то предать, чтобы выиграть самому» — в интервью это было названо социальным дарвинизмом. Похожую мысль высказывала Информант-10, говоря о различиях в расах и ненависти между ними в настольно-ролевой игре «D&D» как примере социального расслоения.

Исходя из этого, все респонденты отмечали наличие в играх определенных антагонистических моделей поведения вроде конкуренции или баланса сил. По словам Информанта-9, «через какие-то такие модели, через механики, авторы игры показывают свою мысль, которую требуют донести через игру. То есть у них есть какой-то план, как они, собственно, хотят, чтобы это все играли, какой опыт они почувствовали». Об этом также говорит Информант-3, когда упоминает, что игра может нести в себе разные стратегии, но главным является соответствие тематики и механик. Отдельно стоит отметить, что баланс сил в настольных играх довольно ярко выражен и может репрезентировать идеи геополитики. Так, Информант-7 говорит:

<...> настольные игры в этом отношении являются наглядным примером, самым наглядным примером вот геополитических отношений и концептов. Взаимодействие между игроками, оно как бы активное взаимодействие, уже подразумевает под собой какую-то конкуренцию, поскольку победитель, как правило, может быть только один. А баланс сил, это может быть выражен по-разному: либо все представленные фракции для игроков в игре плюс-минус одинаковые, за исключением там грубо говоря цвета фишек <...>, а есть игры, где все фракции абсолютно разные, например, вот та же Игра престолов или Дюна там, или те же Сумерки империи. Каждая фракция имеет уникальные способности, и они асимметричны абсолютно по отношению друг к другу, что тоже создает своего рода систему сдержек и противовесов.

Следующий вопрос основан на модели субъективации, описанной в теоретической рамке, и предпосылках из литературы о формировании идентичности. Результаты получились смешанные. Довольно частым ответом была обратная зависимость — игроки чаще переносят свой личный опыт в игру. У этого есть ряд личных причин у каждого респондента. В их числе гиперболизирование личных характеристик для более интересного отыгрыша (Информант-1 и Информант-8), развлечение, которое не должно влиять на реальные отношения (Информант-2 и Информант-5) и личный комфорт в выборе роли (Информант-7). Информант-10 также отмечает, что «[е]сли ты постарше в плане психики, в плане своей самоосознанности, такое не работает», а Информант-3 считает, что в настольных играх больше «уровень абстракции» для подобного переноса роли. Однако это нельзя назвать полной несостоятельностью предположения. Информант-4 говорит так:

<...> ты мог примерить на себя какую-либо роль, ты потом какие-то черты, которые ты приобретал во время игры, начинаешь как будто бы примерять на себя в реальной жизни. То есть ты чуть-чуть пробуешь, показываешь, демонстрируешь что-то новое, что тебе

было, например, не присуще. Потому что ты это в ходе игры опробовал, и вроде бы это было безопасно, и вроде бы всё было нормально, вроде бы реакция была нормальная. То есть, возможно, это помогло в какой-то мере тебе примерить эту роль, взять то, что тебе понравилось в этой роли, и использовать это в дальнейшем в своей жизни.

О похожем также сообщила Информант-9:

Я бы сказал, что роль лидера, как она есть, попытки организовать людей, она переносится у меня на реальную жизнь. В плане, что я и в жизни стараюсь больше после таких игр, в целом после такого долгого опыта игры в таком формате, я пытаюсь в жизни им себя вести, собственно, как лидер, потому что уже, мне кажется, у меня нет такого страха перед этим всем, перед такой деятельностью. Вроде бы это работает, вроде бы в игре это сработало, почему в жизни это тоже бы не сработало?

Также Информант-1 добавляет к своему высказыванию, что игра «может оказывать влияние на мои действия в реальном мире, но только как-то подсознательно и неосознанно», Информант-7 считает, что настольные игры могут быть инструментом для тренировки общения с людьми. Таким образом, можно сказать, что взаимодействие игровой и реальной идентичностей носит сложный характер, зависящий от игрока. Полученные навыки могут стать локальным опытом, который можно получить и применять в жизни на уровне восприятия схожих паттернов.

О практике применения таких умений был последующий вопрос. Эти ответы также трудно назвать однозначными, так как игры становятся не просто репрезентацией, метафорой на существующую реальность, но и пространством для рефлексии через столкновение абстрактных правил и личного опыта. Информант-6 отмечает,

<...> во многих играх действительно чувствуется вот это вот влияние какой-то политической ситуации. Ну да, как в вашем примере, что Монополия — это очень яркая иллюстрация капитализма, пусть и упрощенного какого-то. А Колонизаторы — это упрощённое представление того, как расширялись города, империи и так далее.

«Монополия» является главным примером практически для всех респондентов. Информант-5 использовал эту игру в качестве критики реально существующих монополий и олигополий: «<...> плохо, когда монополисты буквально объединяются в монополии, в крупные тресты. <...> я приводил пример, что вот посмотрите, как это происходит в монополии, тогда у

остальных игроков, допустим, 1–2 игрока, 2–3 игрока заключили какой-то союз в игре, и тогда остальные игроки практически теряют шансы на победу». Информант-9 выразился немного по-другому:

<...> довольно глупо, мне кажется, говорить про то, что я поиграл в Монополию, понял, что капитализм плохой, или наоборот, он хороший. Просто, скорее, я ощутил опыт капитализма, опыт того, как там, не знаю, могут люди жить, зарабатывать деньги, играя в монополию, как люди зарабатывают деньги на капитализм, условно. И я как бы больше понимаю то, как это, ну типа, даже не работает, но как это ощущается, этот опыт, он все равно, он, понятно, что так иначе проходит через меня.

Игра создает опыт взаимодействия с определёнными механизмами, что позволяет игрокам «ощутить» их последствия, концентрируя внимание на собственной рефлексии под данной теме. В этом контексте интересен случай с критикой роли комиссара в настольной игре «Мафия», где неэффективность игрового персонажа стала поводом для параллелей с реальными проблемами в сфере правоохранительных органов. Информант-8 говорит,

Моя критика комиссара в игре немножко совпадала с критикой именно действий правоохранительных органов. Это выражалось в том, что там же, в плане настольной игры, от комиссара требуется проводить отдельные проверки отдельных людей. И мы очень часто его критиковали за то, что он действовал совершенно неэффективно. Он не мог найти мафию, то есть он занимался непонятно чем. У нас был случай, когда из шести игроков он проверил пятерых, и шестым как раз была мафия. И поэтому, когда именно правоохранительные органы совершают различные проверки, поиски людей, очень часто появляется информация, что это все безуспешно, это неудачно, или наоборот, что они занимаются непонятно чем, то есть пытаются арестовывать людей, либо которые в моем восприятии считаются невиновными, либо я считаю, что это совершенно бессмысленно.

Такая рефлексия также может происходить посредством интертекстуальности общей человеческой культуры. Информант-2 отметил это так:

<...> я не скажу, что именно я прямо ссылаюсь, смотря на какие-то мировые события, либо же локальные события, которые происходят, на настольные игры, но это определенно есть, как будто бы это просто, ну, как такой подлог подразумевается. Просто вот никто об этом открыто не говорит, но вот именно что прям были бы прям конкретные отсылки... Но будто бы просто вот как бы сами идеи, они читаются, не называя уже друг друга, понимаете?

Так, настольные игры могут стать инструментом вопрошания и осмысления политических дискурсов и идей в безопасных рамках через призму ассоциаций без открытых конфликтов.

Следующий ряд вопросов был задан по аспекту взаимодействия с правилами игры. Это сделано для того, чтобы понять, как игроки интерпретируют процедуральные тексты, а также как они относятся к системам власти и контроля внутри игровой модели. Кроме того, попытка критики или изменения правил рассматривается мной как субъективирующий элемент диспозитива, так как это можно рассмотреть как желание изменить статус-кво. Здесь я наблюдаю два основных взгляда на правила настольных игр: необходимые рекомендации и творческое допущение. Многие из респондентов готовы изменить правила для комфорта всего окружения, так как это принесёт больше удовольствия в игре. Так, например, сказал Информант-1:

То есть да, мы часто вносим поправки, которые улучшают баланс. То есть главная идея изменений — это не просто недовольство, а своё видение, как должна быть сбалансирована структура механика игры.

Информант-2 поделился концепцией домашних правил — «хоум-рулы», которые выстраиваются в определённой группе людей через условные демократические переговоры для адаптации игры с учётом интересов всех участников — последнее является ключевым элементом, так как все отмечают, что без согласия всех правила не меняют. Это же подтверждает Информант-4: «Просто все договорились, всем так удобно, всем так классно, и почему бы так не играть. То есть нарушать правила в этом смысле, мне кажется, очень даже неплохо. Если это всех устраивает, почему бы нет?».

Другой взгляд на правила заключается в том, что правила настольной игры являются определёнными рамками, внутри которых игроки могут получить заложенный изначально опыт. Информант-7 смотрит на это как на «описание того, как работает данная конкретная игра с описанием определенных механизмов», а Информант-5 и Информант-10 стараются следовать логике разработчиков, так как концепция и механизмы были продуманы заранее. В этом плане более выделяющимся выглядит ответ Информанта-3: «Да, они [правила] строятся, в первую очередь, на ограничениях, потому что это правила. Большая настольных игр не предполагает творчество, она предполагает решение задач в рамках поставленных условий и правил». Возможно, такая радикальность во взгляде на следование правилам обуславливается тем, что

респондент работает в этой области и из-за этого, по его словам, лучше понимает, почему это было так сделано. Однако даже при таком рассмотрении правил многие находят возможности для выражения собственных креативности и подхода в плане выбора тактики (Информант-3), получения личной выгоды (Информант-8) или поддержания интереса (Информант-5 и Информант-7).

Отдельно стоит отметить дихотомию нарратива и механики в настольных играх. Информант-9 высказал следующее предположение:

Ну, правила — это всегда про ограничения, потому что мы можем делать все что угодно в целом в игре. Но вообще игра предполагает, что мы будем делать А, В и С. Возможность для творчества — это скорее какие-то, ну, может быть, какие-то нарративы. <...> Скорее, нарративы — это про творчество, потому что тебе дается какой-то новый, может быть, фреймворк для игры, новая какая-то идея. То есть, например, вы играете в Монополию, не просто в классическую Монополию, а в космосе. Это и правила не меняет, но новое творчество существует. А сами правила творчества в этом плане не способствуют.

Это отсылает к людо-нарративной дилемме и показывает всю сложность более широких социальных установок, где существует баланс между стремлением к творческой свободе и принятием системных ограничений, а правила становятся полем для дискуссии о соответствии взглядам группы.

Из этого исходил следующий вопрос о реальных механизмах власти. Под этим я подразумеваю идею Д. Гребера о том, мир наполнен бюрократическими процедурами, которые человек желает видеть как условные правила игры, следование которым может принести выгоду⁷⁴. Здесь важно было понять ассоциативную взаимосвязь игровых процедур и реальных политических механизмов и как это может отражаться на игроках. Так, респонденты в целом были склонны отмечать наличие иерархий и бюрократических систем в настольных играх. В частности, Информант-6 отмечает, что в игре «Манчкин» есть иерархичные властные отношения, когда один игрок набирает больше силы и может этим манипулировать. Про «Манчкин» также говорил Информант-10 в контексте уровней монстров, с которыми нужно бороться — от слабых к наиболее сильным. Также Информант-7 привёл пример механизма иерархии в правилах настольной игры «Игра престолов»:

⁷⁴Graeber D. The Utopia of Rules: On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy / D. Graeber, 1-е изд., Brooklyn: Melville House, 2015. С. 206.

А, нет, иерархию, кстати, можно отобразить, если есть какой-нибудь рейтинг силы, то тот, кто находится на пике, тот является главным и диктует. В той же Игре престолов есть для этого специальные треки, которые определяют порядок хода, победу при равенстве сил и возможность использования каких-нибудь дополнительных способностей.

Информант-3 рассказал о механизме классового разделения в игре «Гегемония. Классовая борьба», но подошёл к этому с более критической стороны:

Хорошие игры, которые связаны со стратегией политика, чтобы они были бы хороши, они должны как-то отражать реальные механизмы. <...> Там, типа, пытались отразить реальные процессы в более-менее современном государстве через взаимодействие разных классов. Я в неё поиграл, ну, как бы, на мой взгляд, игра неплохая, какие-то вещи там отражены, но реальной классовой борьбы там даже близко нет.

Бюрократия выражается более явно в играх. Хотя, по словам Информанта-9, «<...> правила тоже законы. Просто их, наверное, не нужно как законы рассматривать. Это какое-то излишнее усложнение», многие элементы были отмечены. Так, Информант-8 заметил схожесть некоторых игровых ролей в «Мафии» с бюрократией низового уровня (*street-level bureaucracy*):

Очень часто мы прислушивались именно к взаимодействию, ну, к тому, что говорил комиссар, потому что человек там ходит и говорит, типа, я комиссар, нужно вот это вот проверить. И очень часто это как раз оказывало влияние на ход нашей игры, потому что иногда у нас комиссар не очень хотел работать и отказывался конкретно с вами взаимодействовать или проверять. То есть мне кажется, тут можно, это очень плохо, но привести как раз к теории, связанной со *street-level bureaucracy*. То есть он как бы заинтересован, но стремится в наименьшей степени именно как бы снизить свою нагрузку.

Подобное отражение бюрократической системы также заметил Информант-9:

Из последнего я играл в Администрацию мэра. Есть разные роли, и ты берешь роль в администрации мэра, и там по-разному. Тебе идут какие-то карты, нужно их играть, чтобы их поставлять в этой администрации, чтобы самого какие-то деньги получить. Честно говоря, я не помню правила, я не помню концепцию. Но в целом, обычно, как я замечаю, чаще всего такие игры пытаются быть аутентичными, они пытаются этот опыт показать, используя реальные практики.

Эти примеры скорее нарративно отражают идеи бюрократии. С точки зрения механик и воплощения самих правил как определённого регламента были также приведены примеры. Так, Информант-1 описывает это как чёткий порядок действий во время хода, где каждая фаза логично следует за другой. Информант-10 говорит о подобной, но более упрощённой схеме:

Там, короче, есть фишечки, и ты по ним идёшь, вот, кидаешь кубик, тебе выпадает <...> 5, например, и ты идёшь 5 клеточек вперёд. Но может быть, что тебя откинет назад и ещё что-то. Это вообще очень напоминает механизм бюрократии, когда ты идёшь-идёшь, и тебя вечно какие-то справочки, какая-то ерундистика откидывает назад.

Завершающим этапом интервью стали вопросы на рефлекссию о политике и социально-политических проблемах. Данный блок служит для того, чтобы пронаблюдать процесс субъективации непосредственно в диалоге. В целом можно сказать, что настольные игры скорее не изменяют политические взгляды, но дают игрокам понимание определённых процессов, так как репрезентируют собой различные модели. Так, Информант-9 углубил своё понимание феодальных отношений в Средневековье, Информант-2 и Информант-4 стали проще воспринимать сложные экономические моменты вроде покупки акций или ведения бизнеса, а Информант-7 — цели и причины таких политических решений, как, например, ведение боевых действий. Информант-1 говорил больше про то, что настольные игры изменяют отношение к социальным взаимодействиям, предоставляя возможность «[л]егче воспринимать негативные действия других людей». Так, сами игры становятся мотивацией для дискуссии. Информант-10 поделилась,

Первое, что я подумала, нет. Но если подумать более категорически и больше углубиться в себя, меняют не игры, а ваши обсуждения с товарищами и с ребятами, в которые вы это играете. И может быть, даже это не изменение мнения, это больше эрудированность.

Настольные игры, являясь репрезентирующим и рефлексирующим инструментом политического сознания, также позволили подчеркнуть ряд проблем, с которыми люди сталкиваются в реальности. Как уже было сказано ранее, большинство респондентов считывали экономические идеи и дискурсы — это же проявилось и последующих ответах. Самым частым ответом стала репрезентация монополий и олигополий как проблемы в современном обществе. Информант-5 выразился так, что «у человека, который сталкивается с противником, у которого это несколько объединённых монопольных трестов, практически нет шансов на победу». Информант-6 предположил то же самое, добавив, что это не просто создаёт неравенство, но и в

целом отражает то, «куда может прийти капитализм». Информант-10 также акцентировала внимание о существовании монополий и олигополий в стране:

И мы, кстати, я сейчас только вспомнила, приходили к моменту договоренности, когда это все выливалось в олигополию, то есть более крупные игроки и задавливали более мелких, и это плохо. Это прям ярко демонстрирует как происходит в жизни, как задавливают мелких конкурентов, и как задавливают вообще рыночность и идею более позитивной и преуспевающей жизни. <...> У нас в стране тоже есть монополии на некоторые объекты. И если ли что-то в этом хорошее? Нет ничего хорошего.

Кроме того, она отметила, что это также натолкнуло на размышления о том, что монополия есть не только экономическая, но и в самом государстве существует монополия на насилие, что отсылает к идеям М. Вебера, и что «это единственное верное решение, которое у нас есть».

В продолжение экономических идей также стоит отметить слова Информанта-4:

Наверное, что-то такое было, я думаю, что тоже, по-моему, это была экономическая игра, тоже не Монополия, что-то похожее. И там было, в чём суть, там нужно было выбрать, по какому пути ты пойдёшь, капитализм, рыночная экономика, как сейчас, или как была командная экономика, например. И когда ты отыгрывал роль в командной экономике, ты видел, как оно работало раньше. <...> Вот, и иногда размышляешь, блин, а было бы классно, если бы у нас, например, была больше, ну, как пример, да, больше поддержка, ну, каких-то социальных слоёв, как было в Советском Союзе, например. <...> И из-за этого ты начинал думать о чем-то, например, о тех же экономических системах. Начинал думать, анализировать, потом вне игры ты, например, мог почитать об этом побольше и понять, что были какие-то плюсы и были какие-то минусы, и сейчас они есть. То есть они тебе стали лучше видны в реальной жизни из-за того, что ты это видел ранее [в игре].

Подобная логика также прослеживается в ответе Информанта-8, когда он размышлял о проблемах с транспортом в Европе:

И если вспомнить игру про Дракулу, в игровой механике есть возможность перемещаться между городами на железных путях, на железных дорогах. И суть заключается в том, что в некоторых регионах эта связь была очень плохой. Например, как раз на Балканах. И, возможно, либо авторы это намеренно визуализировали, либо нет, но это стало одной из причин нашего поражения <...> И, по удачному совпадению, после как раз игры, у нас было

занятие по немецкому, где нам рассказывали про то, насколько плохо работают железные дороги в Германии. И я помню, я после этого пытался проанализировать, в чем именно возникает проблема, с чем связаны технические сложности, почему именно железнодорожные системы реализованы плохо.

Также было несколько идей от других респондентов, которые показались мне важными в контексте рефлексии о политических проблемах. Так, Информант-7 отметил, что многие механики в играх способствуют раскрытию геополитических столкновений,

<...> когда другие игроки понимают что я могу достичь победы в течение одного хода они начинают объединяться между собой, чтобы помешать мне это сделать. При этом они остаются конкурентами сами между собой, но ради достижения какой-то одной цели они готовы кратковременно объединиться. И в целом это отражает геополитические тенденции сегодня, когда одни государства объединяются против другого, кого они считают наиболее сильным и кто, по их мнению, угрожает их благополучию.

А Информант-9 в свою очередь подчеркнул важность глобализации и международных институтов после игры в авторскую настольную игру о феодализме:

<...> я взял на себя роль такого орга [организатора], который занимался средневековым глобализмом <...> И, соответственно, с тех пор я много думаю о глобализме в этом контексте, как это приложить на современное общество, поскольку здесь тоже есть разнообразные направления в целом у человечества по всему земному шару. И с тех пор я как-то больше думаю про то, что, возможно, ООН такая-то, общее государство на всю Землю — это такая уж плохая идея. Потому что мне, собственно, было ясно, что в той ситуации, в этой стране, там глобализация, как она и есть, сыграла очень важную роль, помогла, собственно, тогда победить.

Кроме того, Информант-1 выделил целый ряд политических проблем в разных настольных и настольно-ролевых играх, в том числе такие как поддержание устойчивости колониального подчинения дальних территорий в «Warhammer 40000», существование бездомных и уровень влияния церкви на внутренние дела государства в «D&D». Таким образом, игры предоставляют возможность критической рефлексии и через интерактивный опыт понять механизмы власти и возможные проблемные области.

Под конец интервью я предложила респондентам поразмышлять о том, какой аспект настольной игры можно было бы изменить, чтобы усилить политическую составляющую. Это

было сделано для того, чтобы понять, как игроки определяют для себя политику и через что можно артикулировать политические дискурсы. В основном все опрашиваемые игроки пришли к мнению, что реализм с точки зрения нарратива мог бы более явно повлиять на восприятие политических дискурсов. В качестве примеров приводили введение механизма политических партий в экономических играх для получения привилегий или негативного эффекта (Информант-4), политических акторов, которые могли бы влиять на ход игры и репрезентировать отношения власти (Информант-8 и Информант-2), а также дополнение контекстуальными элементами вроде названий реальных компаний (Информант-5) и сюжетом (Информант-6). Кроме того, сюжетный нарратив может быть выражен в историческом дискурсе с репрезентацией событий прошлого (Информант-1). На более абстрактном уровне были выдвинуты идеи увеличения значимости неигровых фигур: «другие государства которые в этой игре [Сумеречная борьба] насколько я помню не имеют своей какой-то воли <...> Если бы я мог, то я бы добавил хоть какой-то механизм сопротивления или, наоборот, поддержки со стороны этих государств» (Информант-7). Также, Информант-9 предложил ввести ответственность за действия, так как «это такая важная часть в политике, что ты не просто, условно, делаешь какие-то вещи. Ты делаешь их для кого-то, зачем-то, и есть потом какой-то респонс на твои действия». Таким образом, эти предложения отражают запрос на политику как живую реалистичную систему с агентностью и моральными дилеммами.

В процессе диалога с респондентами возникали более углубленные размышления о субъективации и потенциале игр как пространства для формирования смыслов. Так, исследуемый процесс имеет двойственную природу, где добровольное участие сочетается с эффектами политического осознания. Как отмечает Информант-5,

<...> Особенно, наверное, сильно это проявляется в Сумеречной борьбе, где ты принимаешь на себя роль либо США, либо Советского Союза. И, наверное, складывалось какое-то ощущение, что, когда ты устраиваешь переворот в какой-нибудь стране третьего мира, ты чувствуешь, что ты действуешь как политический субъект в виде одной сверхдержавы и как бы навязываешь свою волю миру. Ну, что-то подобное.

Похожее ощущение сложилось у Информанта-2 во время игры «Авалон», где очень заметен элемент публичной дискуссии:

Вот если вспоминать, именно условно борьба за голоса, потому что там как раз и происходит система, что это полная демократия, само общее голосование игроков выбирает, кто хочет. И довольно часто возникало в самом начале игры, что так получилось,

что я и мой в данном случае оппонент подпадаем под подозрение, и нам нужно просто доказать свою невиновность. Отсюда ты уже работаешь с публикой. <...> ты уже обращаешься, работаешь на публику с целью осквернить оппонентов.

В таких случаях происходит формирование политического субъекта, использующего риторические стратегии и манипулятивные техники, одновременно осознавая себя агентом власти и рефлексирова механизмы её реализации. Здесь показателен пример Информанта-8 про тактику «нарезание салями»:

У Виктора Орбана была стратегия, которую называли «нарезание салями». Или это было у его давнего предшественника из Коммунистической партии <...>, где они поочередно избавлялись от своих политических конкурентов, то есть от самого сильного до уже самых слабых. И, мне кажется, именно игры, связанные с конкуренцией, очень сильно отражают это. Потому что многие игроки, ну, в том числе я, всегда стремились в первую очередь одолеть или ослабить максимально самого опытного игрока <...> И для меня, как такого авторитарного, единоличного человека, было стремлением одолеть его и уже поочередно пойти уже от самых сильных игроков к самым слабым игрокам, чтобы уже никто не мог мне стать конкуренцией.

Кроме того, при обсуждении самих настольных игр как пространства создания смыслов мнения разных респондентов разошлись. С одной стороны, Информант-3 полагает, что они «[с]овершенно не могут [так действовать] <...> Какая-то серая зона, где через игру можно нести какие-то идеи, это на самом деле всё фикция», но с другой — Информант-9 считает, что настольные игры являются виртуальным пространством по С. Жижеку и Ж. Делёзу, поэтому «<...> в мире, где сейчас у нас очень сложное, кризисное время, когда тесты новых концепций политических довольно сложны в реальности, поскольку это будет серьезным потенциалом для общества и для всего остального. Возможно, их тестирование в виртуальном пространстве — это здорово». Так, игры могут выступать в качестве диспозитива, создающего новые смыслы и влияющего на игроков, но потенциал этот ограничен в силу развлекательных особенностей и скромного нарративного наполнения.

Теперь я перейду к выводам по проделанному анализу, как это позволяет говорить о процессе политической субъективации и о будущих направлениях работы.

Заключение

Возвращаясь к модели процесса политической субъективации, настольные стратегические игры, как и настольные игры в целом, являются не просто трансляцией и переносом дискурсов и идей, но и предоставляют пространство для их освоения, критики и изменений. Это позволяет рассматривать игры как диспозитив, который будучи сложной системой правил, нарративов и социальных взаимодействий, создаёт пространство, где игроки конструируют собственную субъектность. О таком процессе писала А. Хирст⁷⁵, отмечая, что такая модель стала возможна благодаря философии постмодерна, где игра может содержать в себе и воплощать реальное.

Природа субъективации несёт двойственный характер. С одной стороны, игры репрезентируют доминирующие идеологии, такие как неолиберальный капитализм, геополитическую экспансию, биполярное противостояние, через антагонистические механики конкуренции, контроля и дисциплины. Например, «Монополия» легитимирует индивидуализм и рыночную логику, а также выстраивает логику неотвратимости наказания и наделяет экономические институты чертами государственности. «Риск» воспроизводит колониальную риторику территориальной экспансии, но вместе с тем отражает неиерархичный порядок и множественные связи. «Сумеречная борьба» симулирует реализм Холодной войны, превращая исторические конфликты в абстрактные стратегии, вместе с тем сохраняя нестабильность и дисбаланс биполярного мира. С другой стороны, игроки проявляют агентность, критически подходят к осмыслению этих структур. Они изменяют правила, создавая «хоум-рулы» и проводят параллели с реальными социально-политическими проблемами вроде несправедливости монополий, дисфункциональности бюрократии или геополитического манипулирования в принятии решений. Интервью показали, что игроки чаще ассоциируют политику с экономикой и конфликтами, но редко — с кооперацией или социальной справедливостью. Таким образом, это подчёркивает амбивалентность диспозитива⁷⁶ и создаёт возможность для оспаривания установленных правил, что согласуется с критикой Э. Лаклау и Ш. Муффа, утверждающих, что гегемония нестабильна, а антагонизм — основа политического⁷⁷.

Результаты диспозитивного анализа показали, что процесс политической субъективации в играх носит динамический и контекстуальный характер. Игроки не пассивно усваивают дискурсы, но активно взаимодействуют с ними, примеряя роли, например, лидера или стратега,

⁷⁵Hirst A. *Politics of Play: Wargaming with the US Military* / A. Hirst, Oxford, New York: Oxford University Press, 2024. С. 128.

⁷⁶Можейко М. А., Грицанов А. А. Диспозитив // *История философии*. 2002. С. 329.

⁷⁷Laclau E., Mouffe C. *Hegemony And Socialist Strategy: Towards A Radical Democratic Politics*. 225 с.

даже если они активно не артикулируются в правилах. Так, по итогам интервью было выявлено, что настольные игры способствуют рефлексии над экономическим неравенством, историческими формациями, балансом сил. Они создают микросоциальные среды, где усваиваются не только стратегии конкуренции, но и навыки критического осмысления власти. Чаще всего это происходит опосредованно, через общение и абстракции. При этом субъективация часто остаётся неосознанной, проявляясь в изменении восприятия социальных паттернов, таких как распознавание механизмов бюрократии через игровые процедуры, или в развитии навыков политического маневрирования вроде переговоров и манипуляций. Это ещё раз подчёркивает важность перформативности как акта повторения, который позволяет не только пассивно осваивать нормы, но и производить процесс постоянного переопределения через практики, где недискурсивное (игровые действия) и дискурсивное (интерпретации) взаимно обуславливают друг друга.

Перспективы дальнейших исследований связаны с расширением методологии посредством включения этнографического наблюдения за игровыми сессиями, анализа визуальных и материальных компонентов игр (карты, фигурки, дизайн) как полной формы диспозитива, а также изучения игр, ориентированных на кооперацию и альтернативные политические модели, например, экологические или антикапиталистические. Так, важным направлением можно назвать развитие деколониальной теории в исследованиях игр. В работе было отмечено, как евроцентричные нарративы воспроизводят имперские дискурсы, но это не охватило альтернативные подходы и интерпретации, как например это делают с видеоиграми⁷⁸. Дальнейшие исследования могли бы внести критику колониальности, исследуя, как локальные игровые традиции оспаривают универсализм западных моделей субъективации. Кроме того, важно изучить, как гендерные, культурные и возрастные различия влияют на эти процессы.

В заключение, можно сказать, что настольные стратегические игры не просто отражают существующие политические дискурсы, но и становятся пространством для их испытания, трансформации и сопротивления. Они демонстрируют, что политическая субъективация — это не линейный процесс подчинения или обучения, а постоянный диалог между структурой и агентностью, где игроки одновременно воспроизводят и оспаривают нормы, конструируя новые формы политического воображения и создавая пространство для контр-гегемонных практик.

⁷⁸См., например: Penix-Tadsen P. Video Games and the Global South / P. Penix-Tadsen, Lulu.com, 2019. 300 с.

Библиография

1. Банникова Т. В. Производство субъекта политики в современных настольных играх // 2024.
2. Можейко М. А., Грицанов А. А. Диспозитив // История философии. 2002. С. 329–330.
3. Ромашко Т. В., Гурова О. Ю. Постструктуралистская теория дискурса и ее методы исследования социокультурной реальности // Социодинамика. 2022. № 10. С. 46–59.
4. Филлипс Л., Йоргенсен М. В. Дискурс-анализ. Теория и метод / Л. Филлипс, М. В. Йоргенсен, перевод А. А. Киселёва, Харьков: Генезис, 2008. 352 с.
5. Фуко М. Нужно защищать общество: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1975—1976 учебном году / М. Фуко, СПб: Наука, 2005. 312 с.
6. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга, СПб: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
7. Althusser L. Ideology and Ideological State Apparatuses: Notes towards an investigation под ред. I. Szeman, T. Kaposy, John Wiley & Sons, 2010. С. 204–222.
8. Ambrosio T., Ross J. Performing the Cold War through the ‘The Best Board Game on the Planet’: The Ludic Geopolitics of Twilight Struggle // Geopolitics. 2023. № 2 (28). С. 846–878.
9. Boon D. It’s Dangerous to Go Alone: An Ethnography of Friendship Through Tabletop Gaming Communities of Practice // 2022.
10. Brown A., Waterhouse-Watson D. Reconfiguring Narrative in Contemporary Board Games: Story-Making Across the Competitive-Cooperative Spectrum // Intensities: The Journal of Cult Media. 2014. № 7. С. 5–19.
11. Brown A., Waterhouse-Watson D. Playing with gender: (Re-)imagining women and men in fantasy board games // Gender and Sexuality in Contemporary Popular Fantasy. London: Routledge, 2016. С. 133–149.
12. Burnard P. A method of analysing interview transcripts in qualitative research // Nurse education today. 1991. (11). С. 461–466.
13. Butler J. Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory // Theatre Journal. 1988. № 4 (40). С. 519–531.
14. Butler J. Excitable Speech: A Politics of the Performative / J. Butler, New York: Routledge, 1997. 200 с.
15. Caborn J. On the Methodology of Dispositive Analysis // Critical Approaches to Discourse Analysis Across Disciplines. 2007. № 1 (1). С. 115–123.

16. Carpentier N. The Discursive-material Knot: Cyprus in Conflict and Community Media Participation / N. Carpentier, Peter Lang, 2017. 471 c.
17. Corbitt A. Playing with identities: Negotiating coauthorship and role-playing interactions across game and metagame talk // *Linguistics and Education*. 2024. (80). C. 1–11.
18. Crowe N. “We Die for the Glory of the Emperor”: Young People, Warhammer, and Role-Playing War Online // *The Militarization of Childhood: Thinking Beyond the Global South* / под ред. J. M. Beier. New York: Palgrave Macmillan US, 2011. C. 153–173.
19. Dameron S., Torset C. The Discursive Construction of Strategists’ Subjectivities: Towards a Paradox Lens on Strategy // *Journal of Management Studies*. 2014. № 2 (51). C. 291–319.
20. Darr B. J., Cohen A. H. The Rules of the Game: Experiencing Global Capitalism on a Monopoly Board // *Journal of Political Science Education*. 2016. № 3 (12). C. 268–281.
21. Deleuze G., Guattari F. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia / G. Deleuze, F. Guattari, University of Minnesota Press, 1987. 636 c.
22. Dias C. M. Why Have There Been No Great Women Board Game Designers? // *The International Journal of Games and Social Impact*. 2023. № 2 (1). C. 155–171.
23. Dourish P. Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction / P. Dourish, The MIT Press, 2001. 248 c.
24. Dunn K. C., Neumann I. B. Undertaking Discourse Analysis for Social Research / K. C. Dunn, I. B. Neumann, University of Michigan Press, 2016. 150 c.
25. Edwards A. J. C. The Balance of Terror // *Nuclear Weapons, the Balance of Terror, the Quest for Peace*. London: Palgrave Macmillan UK, 1986. C. 1–2.
26. Flanagan M., Jakobsson M. Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games / M. Flanagan, M. Jakobsson, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2023. 225 c.
27. Foucault M. Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977 / M. Foucault, Knopf Doubleday Publishing Group, 1980. 286 c.
28. Foucault M. The Subject and Power // *Critical Inquiry*. 1982. № 4 (8). C. 777–795.
29. Foucault M. Discipline and Punish: The Birth of the Prison / M. Foucault, перевод А. Sheridan, 2-е изд., New York, NY: Vintage Books, 1995. 333 c.
30. Foucault M. Archaeology of Knowledge / M. Foucault, 2-е изд., London: Routledge, 2002. 256 c.

31. Giddens A. The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration / A. Giddens, University of California Press, 1986. 444 с.
32. Glynos J., Howarth D. Logics of Critical Explanation in Social and Political Theory / J. Glynos, D. Howarth, 1-е изд., London: Routledge, 2007. 280 с.
33. Glynos J. [и др.]. Logics, discourse theory and methods: Advances, challenges and ways forward // Journal of Language and Politics. 2020. № 1 (20). С. 62–78.
34. Glynos J., Stavrakakis Y. Lacan and Political Subjectivity: Fantasy and Enjoyment in Psychoanalysis and Political Theory // Subjectivity. 2008. № 1 (24). С. 256–274.
35. Graeber D. The Utopia of Rules: On Technology, Stupidity, and the Secret Joys of Bureaucracy / D. Graeber, 1-е изд., Brooklyn: Melville House, 2015. 272 с.
36. Grohmann T. The concept of representation in the philosophies of Michel Foucault, Jacques Derrida and Gilles Deleuze // Eikasía Revista de Filosofía. 2021. С. 91–112.
37. Hall S. Representation: Cultural Representations and Signifying Practices / S. Hall, SAGE Publications, 1997. 422 с.
38. Hardy C., Thomas R. Discourse in a Material World // Journal of Management Studies. 2015. № 5 (52). С. 680–696.
39. Harvey M. Taking a Risk: Can a Game of War Teach Students about Peace? // Simulations in the Political Science Classroom: Games without Frontiers под ред. M. Harvey, J. Fielder, R. Gibb. Routledge, 2022. С. 233–255.
40. Haiven M., Kingsmith A., Komporozos-Athanasίου A. Board Games as Social Media: Toward an Enchanted Inquiry of Digital Capitalism // South Atlantic Quarterly. 2023. № 4 (122). С. 795–809.
41. Hirst A. Politics of Play: Wargaming with the US Military / A. Hirst, Oxford, New York: Oxford University Press, 2024. 360 с.
42. Howarth D. Hegemony, Political Subjectivity, and Radical Democracy под ред. S. Critchley, O. Marchart, Routledge, 2004. С. 256–276.
43. Kelly M. The Game of Politics: Examining the Role of Work, Play, and Subjectivity Formation in Papers, Please // Games and Culture. 2015. С. 1–20.
44. Khan S. [и др.]. Dispositive analysis – Overview and proposed approach // QMiP Bulletin. 2019. № 28 (1). С. 28–36.
45. Laclau E. Metaphor and Social Antagonisms под ред. C. Nelson, L. Grossberg, Urbana: University of Illinois, 1988. С. 249–257.
46. Laclau E., Mouffe C. Hegemony And Socialist Strategy: Towards A Radical Democratic Politics / E. Laclau, C. Mouffe, Verso Books, 2014. 225 с.

47. Lajeunesse M. "It taught me to hate them all.": Toxicity through DOTA 2's Players, Systems, and Media Dispositive // 2018.
48. Liebsch B. On Theories of Subjectivity and the Practices of Political Subjectivation: Responsiveness, Dissent, and the Precarious Livability of Human Life под ред. A. Oberprantacher, A. Siclodi, London: Palgrave Macmillan UK, 2016. С. 73–96.
49. Lin-Greenberg E., Pauly R. B. C., Schneider J. G. Wargaming for International Relations research // European Journal of International Relations. 2021. № 1 (28). С. 83–109.
50. Maier F., Jäger S. Analysing discourses and dispositives: A Foucauldian approach to theory and methodology // Methods of Critical Discourse Studies под ред. R. Wodak, M. Meyer. Sage, 2016. С. 109–136.
51. Marttila T. Post-Foundational Discourse Analysis / T. Marttila, London: Palgrave Macmillan UK, 2016. 238 с.
52. Ortner S. B. Theory in Anthropology since the Sixties // Comparative Studies in Society and History. 1984. № 1 (26). С. 126–166.
53. Penix-Tadsen P. Video Games and the Global South / P. Penix-Tadsen, Lulu.com, 2019. 300 с.
54. Rebughini P. Subject, subjectivity, subjectivation // Sociopedia.isa. 2014. С. 1–11.
55. Said E. W. Orientalism / E. W. Said, 1-е изд., New York: Vintage, 1979. 368 с.
56. Sayyid B., Zac L. Political Analysis in a World Without Foundations под ред. E. Scarbrough, E. Tanenbaum, Oxford University Press, 1998. С. 249–267.
57. Subjectivity across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives под ред. M. S. Reinerth, J.-N. Thon, Routledge, 2019. 254 с.
58. Taylor T. L. Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture / T. L. Taylor, The MIT Press, 2006.
59. The SAGE handbook of interview research: The complexity of the craft под ред. J. F. Gubrium [и др.], 2-е изд., SAGE Publications Inc., 2012. 570 с.
60. Thibault M. ROOT, Woodland Ideologies in a Fantasy Game // Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games. Athens, Greece: ACM, 2022. С. 1–4.
61. Torfing J. New Theories of Discourse: Laclau, Mouffe and Zizek / J. Torfing, Hoboken: Wiley-Blackwell, 1999. 356 с.
62. Tulloch R. C. Powerplay: video games, subjectivity and culture // 2009.

63. Youdell D. Subjectivation and performative politics—Butler thinking Althusser and Foucault: intelligibility, agency and the raced—nationed—religioned subjects of education // *British Journal of Sociology of Education*. 2006. № 4 (27). С. 511–528.

Приложение

Опросный лист

Блок 1. Знакомство

— Для начала ещё раз познакомимся. Меня зовут Татьяна, я студентка 4 курса программы «Политология и Мировая Политика» в НИУ «ВШЭ». Я провожу исследование, посвященное политической субъективации в настольных играх. Большое спасибо, что согласились поучаствовать! Интервью полностью анонимно, однако должна ещё раз предупредить, что наш разговор записывается. К записи буду иметь доступ только я, а после она будет удалена. Скажите, пожалуйста, вы согласны с условиями?

— Отлично, тогда приступим. Я задам вам несколько вопросов. Попытайтесь отвечать искренне. Если вдруг вы почувствуете, что что-то идёт не так или покажется непонятным, пожалуйста, сообщите об этом. Итак, приступим.

Блок 2. Вводные вопросы

— Как вы выбираете настольные игры? Что для вас важно в их тематике и механике?

— Опишите, как обычно проходит ваша игра: кто участвует, как распределяются роли, какие эмоции преобладают?

— Какие игры оказали на вас наибольшее влияние? Почему?

Блок 3. Дискурсы и правила: конструирование политических смыслов

— Как вы думаете, можно ли выделить политические идеи или ценности в правилах ваших любимых игр? Если да, то можете привести пример из конкретной игры?

— Были ли моменты, когда вы замечали, что игра предлагает определенные модели поведения (например, конкуренция, экспансия, баланс сил)? Как вы к этому относитесь?

Блок 4. Субъективация и взаимодействие: становление политическим актором

— Опишите, как взаимодействие с другими игроками (переговоры, союзы, конфликты) формирует ваше восприятие игры.

— Как ваша игровая роль (например, лидер, дипломат, завоеватель) влияет на ваше самоощущение? Переносите ли вы эти роли в реальную жизнь?

— Случалось ли вам использовать игровые стратегии для критики или поддержки реальных политических событий или идей (например, капитализма в «Монополии»)?

Блок 5. Правила как система власти и контроля

— Как вы воспринимаете правила игры — как ограничение или как возможность для творчества? Приведите пример.

— Были ли моменты, когда вы осознавали, что игра отражает реальные механизмы власти (например, бюрократию, иерархии)?

Блок 6. Рефлексия

— Изменилось ли ваше понимание политики или социальных процессов после регулярных игр в настольные игры?

— Можете ли вы привести пример игрового момента, который заставил вас задуматься о реальных политических проблемах?

— Если бы вы могли изменить один аспект игры, чтобы усилить её политический подтекст, что бы это было?

Завершение интервью

— Большое спасибо за интервью! Мне было очень интересно с вами пообщаться!