

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»
Санкт-Петербургская школа социальных наук

Банникова Татьяна Владиславовна

ПРОИЗВОДСТВО СУБЪЕКТА ПОЛИТИКИ В СОВРЕМЕННЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГРАХ

Курсовая работа
по направлению подготовки 41.03.04 «Политология»
студентки группы № 213 (образовательная программа «Политология и мировая политика»)

Научный руководитель
доцент, СПб департамент политологии и
международных отношений
Д.О. Рябов

Санкт-Петербург 2024

Аннотация работы

Эта работа посвящена теме трансформации игрока в политического субъекта через изучение правил с использованием дискурс-анализа. В качестве методов анализа для проведения исследования я решила остановиться на синхронном анализе, по которому я находила и деконструировала репрезентации в рамках герменевтического круга. Работа поделена на три части: первая - это обзор литературы, который показывает нынешнее положение исследовательского поля, и выделение теоретических подходов, на которые опирается моя работа, вторая - описание методологии и корпуса текстов, которые будут использованы в качестве кейсов, и третья - результаты проведённого анализа в письменной форме. Суммируя всю информацию, я представила выводы, которые можно охарактеризовать так: правила настольных игр содержат нарративы и репрезентации, которые могут оказывать влияние на становление субъекта через развитие определённых навыков, применимых при социально-политическом участии в обществе. Работа представляет из себя ранний этап в развитии темы и требует дальнейшего расширения в методологическом плане.

Abstract

This work is dedicated to the topic of the transformation of the player into a political subject through the study of rules using discourse analysis. As methods of analysis for the research, I decided to focus on synchronic analysis, by which I have found and deconstructed representations within the hermeneutic circle. The paper is divided into three parts: the first is a literature review that shows the current state of the research field and identifying the theoretical approaches on which my work is based, the second is a description of the methodology and the corpus of texts going to be used as cases, and the third is the results of the analysis performed in written form. Summarizing all the information, I provided conclusions that could be characterized as follows: board game rules contain narratives and representations that can influence the formation of the subject through the development of certain skills applicable in socio-political participation in society. This paper is an early stage in the development of the topic and requires further expansion in methodological perspective.

Оглавление:

Введение.....	4
1. Обзор теории и литературы.....	6
1.1 Политический дискурс.....	6
1.1.1 Субъектность.....	9
1.2 Настольная игра как объект исследований.....	12
1.2.1 Типы настольных игр.....	14
Еврогеймы.....	15
Америкгеймы.....	16
Космический скиталец как часть вселенной Warhammer.....	18
2. Методология.....	21
3. Результаты.....	23
Заключение.....	30
Библиография.....	32

Введение

Для своей курсовой работы на третьем курсе я выбрала тему исследования влияния внутриигрового дискурса на игроков с последующим переходом в политического субъекта. Тема дискурса и нарративов в играх - перспективная и актуальная тема в виду многих пробелов в исследованиях, которая может быть использована в самых разных областях, от политологии до игрового дизайна. В эпоху развития постмодернистской культуры важно следить за современными тенденциями политической ангажированности, которые отражаются в поп-культуре, частью которой являются игры. Тема игр и коммуникации - это растущее поле деятельности социальных наук, которое должно расширять свои перспективы через призму политологии.

Настольные игры берут своё начало в далёком прошлом, однако только в конце XX века настольные игры получили большую популярность со стороны общества. Несмотря на появление и повсеместное распространение электронных и компьютерных игр, настольные игры никогда не теряли интереса из-за социо-физического опыта. В качестве физических компонентов настольных игр выступают доски, карты, кубики, книги правил, как социальный компонент - непосредственные интеракции между игроками. Инструкции усваиваются до начала игры, а общение обычно происходит между несколькими игроками. Современные настольные игры характеризуются большим количеством взаимодействий между игроками, меньшей зависимостью от удачи, множеством путей к победе и большей реиграбельностью¹. Игры полагаются на узконаправленную информацию для характеристики значимых событий и предлагают участникам возможности взаимодействия с игровым пространством. Таким образом, на участие в игре влияют неявные коллективные договоренности между участниками, которые определяют их взаимное понимание и интересы. Такие соглашения регулируют целый ряд элементов, начиная от общих намерений и заканчивая тем, как действия должны осуществляться. По этой причине важно, чтобы их основные принципы были адекватно доведены до сведения всех участников². Эти процессы коммуникации позволяют актерам в игре самим доходить до сценария коммуникации, который открывает возможности для дебатов, дискуссий и возможной оппозиции по к отдельным элементам в соответствии со своими политическими убеждениями³.

¹ Nicholson S. Modern board games: It's not a Monopoly any more //Library Technology Reports. – 2008. – Т. 44. – №. 3. – С. 8-10.

² Tekinbas K. S., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals //Cambridge, Mass: The MIT Press. – 2003. – 688 с.

³ Mertens K., Bwambale B., Delima G. Politicizing disaster governance: Can a board game stimulate discussions around disasters as matters of concern? //Environment and Planning E: Nature and Space. – 2023. – Т. 6. – №. 1. – С. 514-536.

Таким образом, **вопрос исследования** - как производится субъект политики в современных настольных играх? **Цель моего исследования** - выявить дискурсивные паттерны в различных настольных играх, изучив правила игры, и то, как они влияют на игроков. В **мои задачи** входит изучение существующей литературы по выбранной теме для дальнейшего анализа, объяснение таких понятий, как политический дискурс и политический субъект, игра (различия и сходства с уже существующей теорией игр) и само понятие настольных игр, а также проведение эмпирического исследования выбранных данных с использованием соответствующей методологии. Придерживаясь описательного исследовательского вопроса, я предполагаю свободный от гипотез дизайн. Итогом работы станет анализ формирования политического субъекта и предложения по дальнейшему развитию темы.

Дизайн исследования заключается в следующем: курсовая работа будет разделена на три части - теоретическую, методологическую и эмпирическую - в соответствии с целями и задачами работы. В первой главе, которая является обзором релевантной литературы и теоретических рамок, будет представлена информация о составляющих исследовательского вопроса: о политическом дискурсе, о субъекте, об играх и их особенностях. В частности, это работы М. Фуко, Ш. Муфф и Э. Лаклау, Т. Марттилы, Д. Ховарта, И. Нойманна и других. Порядок продвижения от дискурса к самой игре обусловлен продвижением от более крупных понятий к более специализированным, тем самым подготавливая читателя к осознанию проблемного вопроса и последующему анализу. Далее, во второй главе будет представлена методологическая часть, где я опишу методы и шаги для проведения анализа. В третьей, эмпирической части будет представлен анализ в соответствии с вышеизложенной методологией. Моя работа углубляется в анализ игровых процессов на уровне конструирования дискурсивных рамок внутри игр при написании правил. Эмпирическими данными в моем исследовании являются правила настольных игр. В качестве кейсов были выбраны пять настольных игр, характеризующиеся стратегическими и симуляционными особенностями. Я буду анализировать правила игры текстовыми механизмами в рамках политического дискурс-анализа, чтобы представить выводы. Для этого я буду опираться на постструктуралистскую школу анализа дискурса. Это интерпретивистский подход, который исследует способы, которыми системы артикуляционных практик, концептуализированные в терминах дискурса, конструируют наши идентичности, интересы и социальные отношения⁴. Таким образом, дизайн курсовой работы позволит раскрыть тему моего исследования. Для начала я опишу теоретические предпосылки работы и опишу существующую литературу по теме.

⁴ Glynos J. et al. Logics, discourse theory and methods: Advances, challenges and ways forward //Journal of Language and Politics. – 2021. – Т. 20. – №. 1. – С. 64.

1. Обзор теории и литературы

1.1 Политический дискурс

Исследования дискурса на профильном академическом уровне начали своё развитие под влиянием структуралистского направления философии, сформировавшегося во Франции в 60-80-х годах XX века. Основы для прикладного использования дискурса были заложены немного раньше в рамках развития лингвистической науки и её структурного подразделения, которое связано с именем Ф. де Соссюра. В своей работе он первым предложил идею различия речи и языка, в которых субъект придает словам собственные значения и функции, которые имеют разные и отдельные по отношению друг к другу позиции, создает новые смыслы, опираясь при этом на существующие понятия и символы⁵. Однако язык не открывает чего-то нового или содержит истины. Скорее, язык понимается как социальная система с набором коллективных кодов и отношений, которые придают смысл объектам, субъектам, материальным реалиям и наделяют их определенными идентичностями, из которых складывается человеческая реальность⁶.

Полноценное начало в дискурсивных исследованиях было положено известным французским философом М. Фуко. В своих работах он произвёл переосмысление лингвистической структуры и совместил её с социальными практиками, сделав шаг от структурализма к постструктурализму. Для Фуко дискурс не может быть просто равен языку, то есть высказыванию или тексту - дискурс это ещё и практика, которая конституирует объекты реальности⁷. То есть, в понимании М. Фуко дискурс состоит из двух взаимосвязанных частей: язык (от групп текстов до высказывания) и практика (любая деятельность, продиктованная языком). Это является возможным, так как дискурс даёт определенную степень постоянства в отношениях, создавая предпосылки для действия. Главная онтологическая предпосылка любой школы изучения дискурса, по словам Т. Мартилла, это дискурсивность реальности⁸, то есть восприятие всех процессов в обществе через сконструированность дискурсов. Однако, существует ли что-то вне дискурса - это вопрос, который со временем эволюционировал в работах Фуко, начиная своё существования чего-то вне дискурсивной плоскости, но в итоге он пришёл к точке, где нет различия между дискурсивной и недискурсивной сферой жизни⁹.

⁵ de Saussure F. Course in general linguistics. – Columbia University Press, 2011. – 256 с.

⁶ Hansen L. Security as practice: discourse analysis and the Bosnian war. – Routledge, 2013. – С. 18; Neumann I. B. Discourse analysis //Qualitative methods in international relations: A pluralist guide. – London : Palgrave Macmillan UK, 2008. – С. 61-77.

⁷ Foucault M. Archaeology of Knowledge. – London: Routledge, 2002. – №. 2. – С. 49.

⁸ Marttila T. Post-foundational discourse analysis: From political difference to empirical research. – Springer, 2015. – С. 4.

⁹ Dunn K. C., Neumann I. B. Undertaking discourse analysis for social research. – University of Michigan Press, 2016. – С. 39.

Данный вопрос стал одной из точек расхождения для двух подходов в изучении дискурса, которые чаще всего используются в политологических исследованиях. Этими подходами являются Критический дискурс-анализ (КДА), разделяющий дискурсивные и недискурсивные реальности, и Постструктуралистский дискурс-анализ (ПДА, он же Политический дискурс-анализ¹⁰), который выступает на позициях всеобщей дискурсивности. При определённой схожести эти подходы, основываясь на рамке Фуко, довольно сильно различаются.

Для начала рассмотрим Критический дискурс-анализ, который считается более развитым подходом. Главными именами этого направления являются Н. Фэйркло и Р. Водак - их работы можно считать важными точками в КДА. Внутри подхода существуют разные течения, например, дискурс-исторический подход Р. Водак фокусируется на изучении исторического контекста дискурса и его влияния¹¹, социо-когнитивный подход Т. ван Дейка изучает связь между дискурсом и ментальными моделями людей, а также влияние социальных факторов на производство и интерпретацию дискурса¹² и др. Объединением всех разновидностей Критического дискурс-анализа, которые появились из-за активного участия многих учёных в разработке теоретических рамок, является изображение дискурса не просто набором противоборствующих значений, а полноценным участником властных отношений, так называемой “ставкой в борьбе за власть”¹³. То есть дискурсы занимают активную роль в формировании социальной идентичности. Благодаря этому дискурсы становятся открытыми, смешанными системами, где периодически появляются новые подтемы и новые поля действия благодаря интертекстуальности (общее свойство текстов, выражающееся в наличии связей, благодаря которым тексты могут явно или неявно ссылаться друг на друга¹⁴) и интердискурсивности¹⁵. Н. Фэйркло и его коллеги, в частности Л. Чулиараки, работали над расширением концепции политической борьбы в исследованиях дискурса, критикуя эпистемологическую предпосылку изменения социальных сил без четкого объяснения, что именно влияет на это¹⁶. Таким образом, основная цель Критического дискурс-анализа заключается в выявлении роли дискурсивной практики в социальной структуре и в развитии

¹⁰ Marttila T. Post-foundational discourse analysis: From political difference to empirical research. – Springer, 2015. – 238 с.

¹¹ Wodak R. Linguistic analyses in language policies //An introduction to language policy: Theory and method. – 2006. – С. 170-193.

¹² Van Dijk T. A. Discourse and context //A sociocognitive approach. Cambridge. – 2008. – 267 с.

¹³ Fairclough N. Discourse and Social Change. – Cambridge: Polity Press, 1993. – 272 с.

¹⁴ Кристева Ю. Разрушение поэтики //Вестник культурологии. – 2002. – №. 1. – С. 139-163.

¹⁵ Wodak R. Linguistic analyses in language policies //An introduction to language policy: Theory and method. – 2006. – С. 177.

¹⁶ Chouliaraki L., Fairclough N. Discourse in late modernity: Rethinking critical discourse analysis. – Edinburgh University Press, 1999. – 182 с.

изменений в обществе посредством наблюдения причинно-следственных связей вне и внутри дискурса.

В рамках моей курсовой работы Критический дискурс-анализ помогает работать с текстами правил игры, которые требуют рассмотрения, и рассматривать изменения в социокультурном плане. Однако это во многом лингвоцентрический подход, когда как в моей работе я сосредотачиваюсь на отношениях, которые создаёт текст, поэтому я не могу в полной мере принять основные положения этого направления.

Однако, не Критический дискурс-анализ стал первым в переосмыслении и адаптации работ М. Фуко. Терминология, понятия и понимание дискурса как борьбы пришло к нему и многим другим направление через Постструктуралистскую школу дискурс-анализа. Её основателями являются Э. Лаклау и Ш. Муфф. Они не начинали с нуля - кроме Фуко на их работу во многом повлиял А. Грамши и постмарксистская теория. Для Лаклау и Муфф реальность воспринимается людьми через понятия, сформированные дискурсами. По мнению авторов, мир, в котором мы живем, создан из понятий, из-за чего множественные дискурсы борются за право называться “истинными”¹⁷, что составляет непрекращающееся поле борьбы, которое производит социальные значения¹⁸. Целью ПДА является беспристрастное отображение и нейтральное обозрение противостояния различных аспектов социума. Это отличает его от Критического дискурс-анализа, чей фокус направлен на изучение властных отношений в обществе и поиск “правды”¹⁹. Отрицание истины в данном контексте произрастает из отсутствия универсального фундамента для социальной жизни, заложенного в онтологических предпосылках Постструктуралистской философии в целом²⁰. В рамках этого подхода сложилась Эссекская школа дискурс-анализа. Сейчас этот подход развивается следующими авторами: Д. Ховарт, Дж. Глинос, Я. Ставракакис, Дж. Торфинг, также, в частности, сюда можно отнести и работы Т. Марттилы. Большая часть их работы направлена на развитие эмпирической базы и обобщение общих наработок по теории дискурса. Несмотря на критику²¹, Постструктуралистский дискурс-анализ является одним из самых востребованных в рамках политологической науки.

¹⁷ Laclau E., Mouffe C. Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics. – Verso Books, 2014. – Т. 8. – 200 с.

¹⁸ Seidel G. Political discourse analysis //Handbook of discourse analysis. – 1985. – Т. 4. – С. 44.

¹⁹ Rear D. Laclau and Mouffe’s discourse theory and Fairclough’s critical discourse analysis: An introduction and comparison //Unpublished paper. – 2013. – С. 1-26.

²⁰ Marttila T. Post-foundational discourse analysis: From political difference to empirical research. – Springer, 2015. – 238 с.

²¹ Zizek S. The spectre of ideology //Mapping ideology. – 1994. – С. 1-33.

Моя курсовая работа перенимает онтологические и теоретические предпосылки Эссекской школы, так что можно сказать, что я продолжаю работу в рамках Постструктуралистского дискурс-анализа. Я беспристрастно рассматриваю существующие в играх дискурсы, что позволяет мне оставаться разбираться в оценке разных дискурсивных слоёв, из которых создаётся игровая реальность. Социальные значения становятся репрезентациями, которые позже влияют на субъекта-игрока. Также я использую в работе методологическую рамку, разработанную авторами, работающими в постструктуралистской традиции.

Таким образом, в рамках политологической методологии существует несколько школ дискурс-анализа, которые призваны исследования властные отношения между различными субъектами. Большинство из них исходят из общей онтологической предпосылки, которая позволяет интерпретировать процессы, происходящие в обществе.

1.1.1 Субъектность

Субъект - это философская категория, несущая в себе, согласно Фуко, двойственное значение²². Во-первых, это обозначение сознательного опыта, способности активно познавать окружение, выражение свободы воли в либеральном ключе. Во-вторых, это выражение подчинённости институтам: так как человек изначально рождается без сформированного мнения, на протяжении жизни различные социальные акторы формируют в человеке мнения, поведение и предпочтения, в этом случае человек становится субъектом посредством социального вмешательства, где общество в свою очередь рассматривает человека как объект, которому можно придать субъектность. Фуко использует термин “субъект” для обозначения совокупности социальных конструкторов, которые формируют наше самоощущение. Процесс становления субъектом, по его мнению, называется субъективацией и происходит под влиянием различных факторов, таких как дискурсы, власть и знания, когда как сам субъект не контролирует этот процесс²³.

Подобная дихотомия в итоге стала обозначаться как “разрыв”. В лакановской традиции субъект расщеплён²⁴, то есть индивид, стремящийся к становлению субъектом, понимается как изначально неполноценный. По этой причине он стремится к самонаполнению путём восполнения идентичности через репрезентации²⁵. Перенимая эту предпосылку, в своих работах

²² Foucault M. The Subject and Power //Critical Inquiry. – 1982. – Т. 8. – № 4. – С. 777–795.

²³ Heller K. J. Power, Subjectification and Resistance in Foucault //SubStance. – 1996. – Т. 25. – № 1. – С. 78.

²⁴ Glynnos J., Stavrakakis Y. Lacan and Political Subjectivity: Fantasy and Enjoyment in Psychoanalysis and Political Theory //Subjectivity. – 2008. –Т. 24 – № 1. – С. 259.

²⁵ Там же. С. 260.

Лаклау и Муфф предлагают понимание субъекта, основанное на постмодернистской философии и теории дискурса. Субъект не является фиксированной и неизменной сущностью. Он конституируется через дискурсивные практики²⁶. Субъект - не человек, а позиция в дискурсе, которую он занимает, а также какое обращение он воспринимает. Таким образом, индивидуальность не является единоличной идентичностью, а множеством репрезентаций, которые порождаются в дискурсах²⁷. Лаклау критикует традиционные марксистские концепции субъекта, с той позиции, что социальные группы не являются пре-детерминированными и воспроизводящими заранее заданные структуры, поэтому должны учитывать дискурсивную природу субъективности, но также "...в нестабильных ситуациях, когда структуры больше не функционируют для придания идентичности, субъекты становятся политическими агентами в более широком смысле этого слова..."²⁸. В рамках моей курсовой работы я опираюсь на понимание субъекта через работы Лаклау и Муфф, поскольку оно отвечает целям и задачам исследования.

Иные позиции по отношению к тому, как понимать субъект в политико-философском ключе, занимали Х. Арендт и Ж. Рансьер. Пока модель Лаклау и Муфф предстаёт как модель антагонистическая, модель Арендт поднимает тему свободы (способность к политическому действию во "множестве" (plurality) - основа политического субъекта, только в присутствии других, в действиях и речах утверждается собственная субъектность и подтверждается свое отличие от других), а модель Рансьера - равенства (политика - это не осуществление власти, а отношения разных субъектов, где единственным предметом политики является равенство, а бытие политики - пребывание между идентичностями)²⁹, то есть более агонистические модели. Оба они отходят от субъектно-центричного восприятия политики. Благодаря этим предпосылкам стало возможным поднять вопрос включения обыденных действий в понятие политического. Изучение субъектности может анализировать опыт ситуаций, побуждающих людей видеть властные отношения, связанные с позициями субъектов в повседневной жизни. Ю. Хакли и К.П. Каллио в качестве примера приводят современное ЛГБТ движение (признано экстремистской организацией и запрещено в РФ), где вопросы личной жизни и сексуальность могут перейти в действия, которые позже перерастают в политику³⁰. В случае моего исследования, процесс игры в настольную игру как раз и является обыденным действием,

²⁶ Laclau E., Mouffe C. Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics. – Verso Books, 2014. – Т. 8. – 200 с.

²⁷ Филлипс Л., Йоргенсен М. В. Дискурс-анализ. Теория и метод. – Харьков: Генезис, 2008. – С. 83-84.

²⁸ Howarth D. Hegemony, Political Subjectivity, and Radical Democracy //Laclau: A Critical Reader / под ред. S. Critchley, O. Marchart. – Routledge, 2004. – С. 264.

²⁹ Dikeç M. Beginners and equals: political subjectivity in Arendt and Rancière //Transactions of the Institute of British Geographers. – 2013. – Т. 38. – № 1. – С. 78–90.

³⁰ Häkli J., Kallio K. P. On becoming political: the political in subjectivity //Subjectivity. – 2018. – Т. 11. – № 1. – С. 70.

которое может репрезентировать различные отношения для игроков, поэтому идеи Арендт и Рансьера также находят отражение в курсовой работе.

Современная наука рассматривает субъекта и субъектность через обозначение неолиберального политического субъекта. Для меня эта тема актуальна, так как я условно установила уровень общественного охвата на национальном масштабе и территории России, поскольку тема связана с политической философией и относится к теоретическому уровню без привязки к определённым государствам и нациям, что отсылает нас к неолиберальному порядку, охарактеризованному М. Фуко как политическая рациональность власти, которая заключается в использовании рыночных механизмов и условно рационального выбора во всех сферах жизни³¹. Этот порядок сложился в конце XX века во времена правления Тэтчер и Рейгана, эволюционировал и трансформировался на протяжении этого времени. При общемировой идеологии с региональными отличиями индивид представляется как “часть человеческого капитала, которая существует только как совокупность навыков, долгов и инвестиций, а не как гражданин, способный участвовать в политической власти”³². Главными характеристиками такого субъекта выступают индивидуализм, состязательность мышления (всё представляется как конкурентная борьба)³³, консьюмеризм³⁴. Конечно, нельзя просто навесить ярлык неолиберализма на человека с подобными взглядами на жизнь - сам термин “неолиберальный политический субъект” должен использоваться более конкретно и аккуратно³⁵ - однако, это довольно универсальная характеристика для современного индивида. В частности, темы потребления товаров и рационализации действий тесно переплетены с настольными играми - предметом моего исследования - поэтому я действую из предпосылки, что игры - это глобальный объект в рамках неолиберального общества, субъективизирующий игроков по всему миру.

Итак, можно сделать вывод, что субъект по большей части воспринимается как условный “пустой лист”, на которого оказывается всестороннее влияние от структур в рамках установленных дискурсов, в частности, в нынешнее время, общедоминирующий неолиберальный дискурс. Приобретая набор убеждений и идентичностей, субъект может влиять на структуры, тем самым входя в поле политического взаимодействия.

³¹ Foucault M. *The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France, 1978-1979*. – New York: Picador, 2010. – 368 c.

³² Cornelissen L. On the subject of neoliberalism: Rethinking resistance in the critique of neoliberal rationality // *Constellations*. – 2018. – Т. 25. – №. 1. – С. 133.

³³ Houghton E. Becoming a neoliberal subject // *Ephemera*. – 2019. – Т. 19. – №. 3. – С. 621.

³⁴ Anderson B. Neoliberal affects // *Progress in Human Geography*. – 2016. – Т. 40. – №. 6. – С. 743.

³⁵ Watts G. Are you a neoliberal subject? On the uses and abuses of a concept // *European Journal of Social Theory*. – 2022. – Т. 25. – №. 3. – С. 458-476.

1.2 Настольная игра как объект исследований

Настольные игры, несмотря на своё многолетнее существование, являются мало изученной темой на стыке нескольких наук, использующих игры как инструмент адаптации и образования. Этот процесс называется геймификацией, то есть введением элементов, присущих игре, в несвязанные с ней сферы. Такое становится возможным, так как игра содержит большое количество практик, способных охватить каждую область жизни человека³⁶. Однако, история философского и психологического интереса к игровому влиянию имеет довольно долгую историю. Таким образом, процесс становления игры, в частности настольной, можно поделить на два этапа: фундаментальные работы, вводящие игру как переменную в формировании человеческой личности, и современные исследования, связанные с медиа культурой. В рамках первого этапа ключевыми являются работы прошлого века, написанные с точки зрения мультидисциплинарности. Важным шагом на пути формирования исследовательского поля стала книга Хёйзинга, где он выдвинул идею о том, что игра никогда не была предметом развлечения, способствовала развитию человеческой культуры. Элементы игры имеют влияние практически на все сферы жизни: от очевидных ритуалов и праздников, где изначально вкладывается игровая модель, до актов войны и творчества³⁷. Потом была попытка Бейтсона объединить человеческое и животное начала из-за сходства в структуре и функциях игр, а также в их значении для развития и обучения³⁸. Также авторы произвели типологию игр с целью упорядочения, разделив их на разные категории, например, жанры³⁹.

Современные исследования игр продолжают развиваться в направлении междисциплинарности. Они объединяют знания из различных дисциплин, чтобы создать более целостное понимание игровой природы человека. Однако игры стали предметом более узких направлений в науке как в более практикоориентированном формате, так и в теоретическом. Так, исследователи видят в них потенциал для образования, более продуктивного обучения и развития социально полезных навыков⁴⁰. Игры учат принимать решения, работать в команде, решать проблемы и адаптироваться к меняющимся условиям. Также предпринимались попытки связать политический опыт с играми, чтобы показать, как игры могут быть использованы для

³⁶ Thibault M. Notes on the narratological approach to board games //KOME: An International Journal of Pure Communication Inquiry. – 2016. – Т. 4. – №. 2. – С. 75.

³⁷ Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

³⁸ Bateson G. et al. The message "This is play." //Group processes. – 1956. – Т. 2. – С. 145-241.

³⁹ Caillois R. Man, play, and games. – University of Illinois press, 2001. – 208 с.

⁴⁰ Harviainen J. T., Lieberoth A. Similarity of social information processes in games and rituals: Magical interfaces //Simulation & Gaming. – 2012. – Т. 43. – №. 4. – С. 528-549.; Mertens K., Bwambale B., Delima G. Politicizing disaster governance: Can a board game stimulate discussions around disasters as matters of concern? //Environment and Planning E: Nature and Space. – 2023. – Т. 6. – №. 1. – С. 514-536.

обучения участников решению политически важных вопросов⁴¹. Так, например, в работе Д. Грэбера в бюрократизированном мире человек мечтает о свободе, которая бы действовала как игра: чёткие правила и возможность победы при их соблюдении⁴². То есть, правила игры не просто являются руководством к игре, но также могут выступать как пример для секьюритизации свободы.

Важной теоретической составляющей является представление игр в рамках текстового и нарративного анализа. 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 многогранным⁴³. 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”⁴⁴. Процесс игры становится главным интересом, а участие игроков просто вписывается в процесс описания. Отдельным разделом нарративного анализа может выступить изучение игр через репрезентацию культурной памяти. Игры, как инструмент взаимодействия, способствуют её формированию посредством передачи устоявшихся исторических образов и метафор⁴⁵. Изучение роли игр в сохранении культурной памяти не только расширяет рамки обсуждения подлинности исторических репрезентаций, но показывает влияние на наше субъективное восприятие прошлого без вмешательства истории как науки.

Кроме того, важным аспектом является этнографическое исследование. 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 людей⁴⁶. Это возможность в

⁴¹ Quasdorf T. Turning Votes into Victory Points. Politics in Modern Board Games // *gamevironments*. – 2020. – №. 13. – С. 103-137.; Mertens K., Bwambale B., Delima G. Politicizing disaster governance: Can a board game stimulate discussions around disasters as matters of concern? // *Environment and Planning E: Nature and Space*. – 2023. – Т. 6. – №. 1. – С. 514-536.

⁴² Graeber D. The utopia of rules: On technology, stupidity, and the secret joys of bureaucracy. – Melville House, 2015. – С. 206.

⁴³ Booth P. Board Games as Media. – Bloomsbury Publishing USA, 2021. – С. 21.

⁴⁴ Thibault M. Notes on the narratological approach to board games // *KOME: An International Journal of Pure Communication Inquiry*. – 2016. – Т. 4. – №. 2. – С. 79.

⁴⁵ Begy J. Board Games and the Construction of Cultural Memory // *Games and Culture*. – 2017. – Т. 12. – № 7–8. – С. 718–738.

⁴⁶ Boon D. It's Dangerous to Go Alone: An Ethnography of Friendship Through Tabletop Gaming Communities of Practice // 2022.

процессе наблюдать за тем, как каждый отдельный игрок интерпретирует для себя представляемые ему или ей условия, например, тема, поднимаемая в работе Л. Митчелла⁴⁷: почему играм, которые основаны на правилах и формируют определенное поведение своим дизайном, игрок может противостоять посредством нарушения условий, то есть исключая или игнорируя правила. Также, именно в рамках этого подхода раскрывается всё разнообразие жанров и поджанров игр: ролевые⁴⁸, настольные⁴⁹ или компьютерные⁵⁰. На мой взгляд, этнографический этап - это следующий этап после дискурсивно-текстового, так он переходит от общего понимания репрезентаций в играх к фиксации практик игрового процесса.

В случае с моей работой, я опираюсь на нарративный анализ игр, так как ключевой точкой в исследовании является субъект и процессы, связанные с ним. В таком случае, это самый оптимальный подход, который одновременно помогает раскрыть нарративы, складывающиеся в игре посредством правил игры и существующих практик, и определить положение субъекта-игрока в данном нарративе.

Таким образом, настольные игры – это многогранный феномен, который представляет интерес для исследователей из разных областей. Современные исследования игр развиваются в междисциплинарном направлении, фокусируясь на практико-ориентированном изучении их потенциала в различных сферах жизни человека. Однако, существует широкий спектр методов теоретико-философского значения, поднимающих вопросы политизации и социализации.

1.2.1 Типы настольных игр

Любая категория является лишь условностью, созданной для упрощения восприятия, поэтому не существует единогласно принятой общей типологии игр. Например, существует классификация по времени возникновения игр. Так, авторы выделяют традиционные классические, игры для масс-маркета и игры для хобби⁵¹. Последний тип игр получил развитие в связи с расширением рынка развлечений и смещению интереса с самой игры на игроков⁵², что привело к дополнительному подразделению на типы: варгеймы, ролевые игры, коллекционные

⁴⁷ Mitchell L. Ludopolitics: Videogames against control. – John Hunt Publishing, 2018. – 352 с.

⁴⁸ Boon D. It's Dangerous to Go Alone: An Ethnography of Friendship Through Tabletop Gaming Communities of Practice // 2022.

⁴⁹ Booth P. Board Games as Media. – Bloomsbury Publishing USA, 2021. – С. 119.

⁵⁰ Lammes S., Smale S. de. Hybridity, Reflexivity and Mapping: A Collaborative Ethnography of Postcolonial Gameplay // Open Library of Humanities. – 2018. – Т. 4. – № 1. – С. 1–31.

⁵¹ Sousa M., Bernardo E. Back in the Game // Videogame Sciences and Arts / под ред. N. Zagalo и др. – Cham: Springer International Publishing, 2019. – С. 76.

⁵² Parlett D. Parlett's History of Board Games // Echo Point Books & Media, LLC., 2018. – 400 с.

карты, еврогеймы и америгеймы. Последние две представляют две крупнейшие школы создания настольных игр, которые я буду использовать в работе. Также я разберу один пример варгейма.

Еврогеймы

Согласно С. Вудсу, еврогеймы отличаются от основной массы игр тем, что в них механика игры превалирует над темой и сюжетом, а сама механика подразумевает под собой не прямой конфликт, в котором снижается роль удачи и шанса. Данный тип игр крайне индивидуализирован и направлен на собственное развитие с последующим выбором победителя, например, согласно набранным очкам⁵³. Еврогейм - это в первую очередь расчет и стратегия, игроки не могут напрямую влиять друг на друга, но могут проводить такую стратегию, чтобы оставить противников позади. Такие отношения в игре можно назвать агональными, то есть соперничество происходит без прямого столкновения при отсутствии ярко выраженных сторон. Также, данный жанр игр имеет очень простые наборы правил⁵⁴, что сильно отличает их от варгеймов или ролевых игр, где сложная структура и наполнение правил призваны воспроизвести реальные ситуации, в то время как еврогеймы сосредоточены на самой игре и игровом процессе. Это позволяет играм быть более короткими по времени, но эффективными в плане механики⁵⁵. Тематика еврогеймов зачастую связана с тематикой европейской культурной памяти⁵⁶, так как большая часть игр заключается в захвате и развитии территорий, что имело место в истории. В качестве кейсов для моей работы выступают две популярные игры в жанре еврогейма, которые в полной мере отражают суть и тематику этой игровой школы.

Колонизаторы

Колонизаторы - одна из известнейших настольных игр, которая впервые появилась в 1995 году в Германии за авторством К. Тойбера. Игровой процесс заключается в том, что игроки выступают в роли мирных поселенцев, осваивающих остров Катан. Игра начинается с вынесения на стол острова, на котором рандомным образом располагаются гексы суши с разными биомами (горы, поля, пустыни и др.), после игроки кидают кубики, чтобы добыть ресурсы, основать поселения и проложить дороги. На старте игры у игроков есть две дороги и два поселения, выбор их местоположения отведён игроку. Таким образом, каждый начинает игру с 2 победными очками, а сама цель игры – набрать 10 очков быстрее соперников. Игра усложняется наличием разбойников и торговлей между участниками, также строительство

⁵³ Woods S. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games //McFarland, 2012. – С. 79.

⁵⁴ Там же. С. 82.

⁵⁵ Sousa M., Bernardo E. Back in the Game //Videogame Sciences and Arts / под ред. N. Zagalo и др. – Cham: Springer International Publishing, 2019. – С. 75.

⁵⁶ Wilbourne D. Colonial Discourse and Cultural Memory in Eurogames. – 2018.

дорог является дополнительной возможностью победить, так как владелец самой длинной дороги получает дополнительные очки. В исследовательском поле эта игра чаще всего становится предметом в изучении стратегического поведения и переговоров⁵⁷. Таким образом, игра по своей сути предоставляет возможности для кооперации в личных интересах.

Каркассон

Каркассон - это настольная стратегическая игра, созданная К.-Ю. Вреде в 2000 году. Суть игры заключается в том, что игроки исполняют роли феодалов, которые разведывают окрестные земли, по очереди добавляют к стартовому квадрату свои собственные с целью развития различных объектов (дороги, монастыри, дороги). Принадлежность объекта определяется наличием на ней фигурки игрока. За развитие объектов игроки получают очки, победителем оказывается тот, кто наберёт больше всех очков. Игроки также могут мешать своим соперникам развивать объекты, что к концу игры может навредить развитию - доступных квадратов остаётся всё меньше, на строительство объектов или исправление ошибок остаётся всё меньше ресурсов. Игра представляется доступной для всех возрастов, так как, по аналогии с Колонизаторами, правила игры небольшие и дают возможность игрокам даже с недостроенными объектами получить несколько очков. Также, простота этой игры привлекает исследователей в сфере образования и обучения, например, возможности игры исследуются для обучения географии⁵⁸ и экономики⁵⁹, однако, я не нашла исследований самой игры и её процессов, что создаёт возможность для уникального разбора игры как определённого дискурса, а не просто вспомогательного инструмента в образовании.

Америгеймы

Америгеймы, которые ещё называют америтреш, это скорее собирательный образ жанра, нежели прямое указание на страну производства игры. Америгейм - это набор критериев, которые так или иначе противопоставляются критериям еврогеймов. Так, главным отличием от еврогейма является строгое следование тематике, то есть нарратив становится основным элементом в игре, иногда отводя самому игровому процессу второстепенную роль⁶⁰. Тема игры и механика тесно связаны между собой, усложняя процесс игры. Также, в этом жанре большое

⁵⁷ Boda M. A. Avoiding revenge using optimal opponent ranking strategy in the board game Catan //International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS). – 2018. – Т. 10. – №. 2. – С. 47-70.; Guhe M., Lascarides A. Game strategies for the settlers of catan //2014 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games. – IEEE, 2014. – С. 1-8.

⁵⁸ Mewborne M., Mitchell J. T. Carcassonne: Using a tabletop game to teach geographic concepts //The Geography Teacher. – 2019. – Т. 16. – №. 2. – С. 57-67.

⁵⁹ Robins J. и др. Playing for change: designing a board game for the circular economy // Design Culture(s). Cumulus Conference Proceedings Roma 2021. – 2021. – Т. 2. – С. 1752–1768.

⁶⁰ Chen M. From New Players to Fervent Hobbyists: BoardGameGeeks Unite! //Proceedings of the 9th Annual Games+ Learning+ Society Conference. – Pittsburgh, PA : ETC Press, 2013. – С. 479-480.

влияние имеет удача игрока, как, например, в Монополии - многие компоненты игры включают в себя игральные кости, которые подбрасываются для совершения хода или увеличения показателей⁶¹. Игроки в таком случае оказываются в неравном положении, так как их возможности зависят от броска кубика. Но главное отличие от еврогейма заключается в наличии конфликта между игроками⁶². Антагонистические конфликтные отношения - двигатель америгеймов, при большой доле влияния удачи, игрокам необходимо победить противника, а кооперация и переговоры, как возможные стратегии, часто не предусматриваются правилами игры. Правила, в свою очередь, организованы гораздо сложнее и часто вдаются в детали сюжета или возможных вариантов противостояния. Америгеймы в научном поле исследованы гораздо меньше, так как на данном этапе развития игровой индустрии многие игры являются комбинацией разных жанров, что размывает критерии для условного причисления игры к определённому подвиду. Однако именно эти игры становятся доступнее исследователям дискурса, так как их строгое следование тематике и обширное количество деталей в правилах игры делают возможным качественный анализ произведения. В рамках моей курсовой работы будут представлены две популярные игры из этой категории.

Риск

Риск - это настольная игра с сильной стратегической составляющей. Игра впервые была представлена в 1957 году А. Ламоросси и с тех пор она претерпела множество изменений, но не изменила своей сути. Ключевой задачей в игре является захват территорий противника и военное доминирование на всех территориях. Карта игры во многом напоминает реальные континенты. Игроки получают карточки территорий, размещают свои боевые единицы на нескольких территориях и посредством подбрасывания кубика решают, кому делать первый ход. Основная механика игры заключается в получении новых видов боевых единиц, перемещениях войск и атаке противника. При защите и нападении игроки также подбрасывают шестигранные кубики, которые определяют успех или неудачу действий. Победа в игре достигается, когда один игрок смог занять все 42 территории. Игра очень конкретно детализирует возможные способы подкрепления и перемещения войск, что делает её правила довольно сложными для первичного восприятия. Однако именно это делает Риск предметом многих исследований, которые связаны с математикой (например, цепи Маркова⁶³ и мультиагентная система⁶⁴) и

⁶¹ Sousa M., Bernardo E. Back in the Game //Videogame Sciences and Arts / под ред. N. Zagalo и др. – Cham: Springer International Publishing, 2019. – С. 75.

⁶² Costikyan G. Boardgame aesthetics //Tabletop: analog game design. – 2011. – С. 179.

⁶³ Osborne J. A. Markov chains for the Risk board game revisited //Mathematics magazine. – 2003. – Т. 76. – №. 2. – С. 129-135.

⁶⁴ Olsson F. A Multi-Agent System for playing the board game Risk. – 2005.

просчётом выигрышных стратегий с точки зрения теории игр⁶⁵. То есть, игра чаще изучается исследователями алгоритмов, но не политологами, что позволяет мне рассмотреть игру с иного, качественного, а не количественного ракурса.

Сумерки империи

Сумерки империи - настольная стратегическая игра, которая с момента создания в 1997 году К. Петерсеном претерпела больше всего изменений - многие механики этой игры были пересмотрены в жанре еврогейма, однако, эту игру всё ещё причисляют к америгеймам, так как цели, задачи и наполнение игры отвечают критериям жанра. В отличие от предыдущих игр, сюжет Сумерек империи разворачивается в космосе, а цель состоит в наборе победных очков, которые могут быть получены за выполнение определённых действий. Игроки случайным образом выбирают расы, а затем генерируется карта галактики. В конце каждого раунда игроки получают возможность получить победные очки за выполнение публичных и секретных целей. Первый игрок, набравший 10 победных очков, выигрывает игру. Помимо выполнений специальных целей игроки также могут вступать в военные конфликты, захватывать территории соперника и заниматься торговлей. Действия сопровождаются бросками десятигранных кубиков. Сумерки империи - одна из самых неисследованных игр в моём списке, самостоятельных обзоров по этой игре нет, только в купе с другими играми похожего жанра. Существующие статьи имеют узкую направленность по изучению игровых механик, например, количественный обзор механик различных игр с целью изучения гейм-дизайна⁶⁶ или описание уникальной механики, применимой не только для Сумерек империи⁶⁷. Таким образом, игры в жанре америгейм могут стать интересными кейсами для качественного интерпретивистского исследования.

Космический скиталец как часть вселенной Warhammer

Warhammer - это изначально миниатюрная настольная военная игра, разработанная и изданная Games Workshop. Игра была выпущена в 1987 году в качестве научно-фантастического варгейма (разновидность стратегических игр, призванных имитировать в виде игры военные конфликты), события и действия которого происходят в 40 веке нашей эры. Сюжет игры насыщен множеством событий и процессов, что делает Warhammer крупным произведением, интересным для исследования в рамках многих направлений социально-гуманитарных наук. В

⁶⁵ Gibson R., Desai N., Zhao R. An automated technique for drafting territories in the board game Risk //Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment. – 2010. – Т. 6. – №. 1. – С. 15-20.

⁶⁶ Samarasinghe D. et al. A data driven review of board game design and interactions of their mechanics //IEEE access. – 2021. – Т. 9. – С. 114051-114069.

⁶⁷ Deriglazov A. The Pleasure of Turtling: Having Fun the Wrong Way //Proceedings of the 12th International Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen (Denmark). – 2018.

частности, главным подходом для исследования у многих учёных выступает нарративный анализ, который позволяет оперировать такими категориями, как сеттинг, персонажи, объекты и символы и т.д., и, например, сравнивать более объективную реальную историю с переосмыслением и конструированием истории в игровом мире⁶⁸. Также большую популярность Warhammer получил в гендерных исследованиях. Это связано с тем, что многие самые популярные фракции в игре представляют собой гипермаскулинные образы, нацеленные на эксплуатацию образа мужественности, а также потому что мужская аудитория является целевой в рамках Warhammer⁶⁹. Милитаризм также рассматривается исследователями, так военные игры могут выступать как важные культурные артефакты, посредством которых формируются и поддерживаются политические дискурсы, которые также обладают потенциалом для сопротивления и оппозиционной деятельности⁷⁰. Warhammer представляет вместо простого воссоздания существующего порядка, высоко милитаризованные представления, что открывает возможности для изучения альтернативных моральных точек зрения, которые могут воспринять игроки на личном опыте. Игровой опыт и его анализ также выступают в качестве объекта этнографических исследований⁷¹. Это обусловлено как популярностью данного подхода в изучении игр, так и глубиной и сложностью наполнения Warhammer для игроков.

Космический скиталец: Ангел смерти

Космический скиталец является частью франшизы Warhammer, первая настольная игра была выпущена в 1989 году той же компанией Games Workshop. Эта настольная игра является представителем жанра варгейм, поэтому главным сюжетом в игре является военный конфликт и противостояние космодесантников и генокрадов, где игрок может играть только за космодесантников. Цели игры для космодесантников заключается в поиске, уничтожении или защите объектов на карте и уничтожении противников. Атаки генокрадов и их передвижения по локациям определяются с помощью вытягивания соответствующей карточки из колоды. Действия определяются броском шестигранного игрового кубика. По результатам выпавшей комбинации принимается тот или иной исход действия. Данная игра имеет множество дополнений, как например рассматриваемый мной Космический скиталец: Ангел смерти, где

⁶⁸ El Wahsh M. A Cognitive-Narratological Analysis of Counterfactual Historical Fiction in the Warhammer Universe: The Metaphor of Im/Possible Blends // Cairo Studies in English. – 2022. – № 2. – С. 35–50.

⁶⁹ Muñoz-Guerado A., Triviño Cabrera L. The erasure of female representation in geek spaces as an element for the construction of Geek identity: The case of Warhammer 40.000 // Catalan Journal of Communication & Cultural Studies. – 2018. – Т. 10. – С. 193–211.

⁷⁰ 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. – С. 153–173.

⁷¹ Mitchell H., Martin G., Marcus C. Everyone’s a Winner at Warhammer 40K (or, at least not a loser) // DiGRA ’13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies. – 2014. – Т. 7.

игроки одной фракции не преследуют личных целей, а действуют коллективно. Также как и в ситуации с игрой Сумерки империи, Космический скиталец не порождает большого научного интереса. Космический скиталец иногда выступает в качестве одного из многих примеров при написании работ о геймдизайне⁷² или об обучении⁷³, но как самостоятельный объект и объект для интерпретивистского исследования он не рассматривался, что позволяет сделать новый шаг в изучении настольных игр.

Подводя итоги этого блока, можно сказать, что авторы не уделяют внимания самим правилам игры, они в целом рассматривают игры как нечто, что может нести в себе идею, но скорее анализируя игровой опыт или механики и сюжет. Процессы описания самого процесса игры чаще встречаются только при изучении вселенной Warhammer, так как этой игре удалось стать крупной франшизой, в отличие от других настольных игр. Поиск позиций и дискурсов в текстах правил игр - это мало изученная сфера пересечения политических и философских дисциплин. Так, создаётся разрыв в поле исследования, шаг в заполнении которого призвана сделать моя курсовая работа. Во многом, работы авторов заключаются в концептуализации жанра на примерах отдельных игр. Я продолжу это направление работы, дополняя существующее поле исследования анализом дискурсов, которые предлагают игроку определённое видение мира, и сравнением игр между собой.

Далее, проанализировав доступную мне литературу в рамках моей темы и обозначив теоретические рамки, которые стоят в основе работы, я перехожу к эмпирической части моего исследования. В следующей главе я опишу используемые методологию и данные работы.

⁷² Björk S., Holopainen J. Games and design patterns //The game design reader: A rules of play anthology. – 2005. – С. 428.

⁷³ Linderöth J. Exploring anonymity in cooperative board games //DiGRA Conference. – 2011.

2. Методология

Следующим этапом в моей курсовой работе является введение теоретической модели, с помощью которой я буду проводить эмпирическую работу по анализу репрезентаций, находящихся в тексте и приводящих к формированию у игроков представлений о политике. Мой интерес сосредоточен на процессах артикуляции дискурсов, расположенных в тексте правил игры. Артикуляция, согласно Лаклау и Муффа, это дискурсивная практика, позволяющая объединять означающие элементы для создания новых смыслов, необходимых для социального и политического действия, то есть это социальное действие, выраженное в языке⁷⁴. Объектом моего исследования являются репрезентации, которые я буду находить в тексте. Основываясь на идеях Фуко, Дерриды и Делеза, репрезентации - это способ, с помощью которого субъект реализует свои собственные мысли, зависящие от дискурса и языка⁷⁵. Репрезентации в свою очередь могут влиять на субъективацию - способность людей формировать свое поведение и личность - игрока.

В качестве стратегии для анализа я рассматриваю синхронический анализ⁷⁶, направленный на выявление структуры организации дискурса в определённый временной период⁷⁷. Данная стратегия относится к Постструктуралистской школе дискурс-анализа, на основе которой я провожу исследование. Синхронический анализ подразумевает под собой составление корпуса источников с целью выявления набора практик, которые отвечают за формирование социальной значимости объекта исследования в исследуемом контексте. Далее следует анализ дискурса, то есть воспроизведение практик, контекста и определение структуры дискурса, что будет сделано с помощью методов анализа социокультурной реальности Лаклау и Муффа, описанных Т. Ромашко и О. Гуровой⁷⁸. И, под конец, интерпретация ролей в выявленной структуре дискурса

В корпус текстов входят правила игр, которые выше были описаны как кейсы моей работы. Так представлены следующие правила игры: Каркассон (Hobby World, 2019), Сумерки империи (Hobby World, 2018, 4 издание), Колонизаторы (Hobby World, 2013), Космический скиталец: Ангел смерти (Hobby World, 2010), Риск (Hasbro, 2008). Этот небольшой набор

⁷⁴ Laclau E., Mouffe C. Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics. – Verso Books, 2014. – Т. 8. – 200 с.

⁷⁵ 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.

⁷⁶ Marttila T. Post-foundational discourse analysis: From political difference to empirical research. – Springer, 2015. – С. 140-142.

⁷⁷ Glynos J., Howarth D. Logics of Critical Explanation in Social and Political Theory. – London: Routledge, 2007. – 288 с.

⁷⁸ Ромашко Т. В., Гурова О. Ю. Постструктуралистская теория дискурса и ее методы исследования социокультурной реальности // Социодинамика. – 2022. – №. 10. – С. 46-59.

текстов и сосредоточенность только на правилах игры обусловлены идеей о том, что, согласно Э. Саиду, даже один текст оставляет важный след в культурном поле⁷⁹, так как интертекстуальность во многом связывает различные тексты между собой и оставляет отпечаток на следующих работах.

Также для работы с текстами важно отметить наличие метода герменевтического круга, который заключается в интерпретации отдельных высказываний и целых текстов. Герменевтика позволяет реконструировать смысл текстов, с её помощью можно раскрыть значение отдельных слов и понятий, разобраться в символике и знаках, заложенных автором. Согласно Хайдеггеру⁸⁰, понимание ситуации или текста возможно только на основе предварительного понимания. Понимание работает как описание предполагаемого смысла. При прояснении идеи, аналитик предварительно создаёт набросок смысла всего текста в целом. Первичное прояснение смысла становится возможным, потому что при анализе ожидается нахождение смысла в тексте. Постоянный пересмотр текста с целью описания смысла является самым пониманием. Именно такая кольцевая схема позволит мне достаточно качественно рассмотреть тексты.

Для проведения анализа текстов я буду использовать два механизма интерпретации: деконструкцию и позиционирование субъекта. Метод деконструкции предполагает двойное прочтение текста и текстуальный анализ, которые определяются герменевтическим кругом. Благодаря этому обнаруживаются оппозиции, которые определяют позицию истины в тексте⁸¹. Метод позиционирования субъекта направлен на понимание способов, с помощью которых текст создает узнаваемую реальность путем установления отношений между субъектами и объектами, а также того, как читатель должен относиться к тексту⁸². Оба эти метода позволят интерпретировать существующие в правилах дискурсы и понятия, направленные на восприятие мира игроком.

Таким образом, я описала методологию моего исследования, включая рассматриваемый процесс, стратегию анализа, корпус текстов и методы прочтения и анализа данных текстов. Далее я перейду к выводам по проделанной мной эмпирической работе, которые представят информацию для ответа на исследовательский вопрос.

⁷⁹ Said E.W. *Orientalism*. – New York: Vintage, 1979. – С. 23.

⁸⁰ Grondin J. *The hermeneutical circle // A Companion to hermeneutics*. – 2015. – С. 299-305.

⁸¹ Деррида Ж. *Письмо и различие*. – СПб: Академический проект, 2000. – 428 с.

⁸² Dunn K. C., Neumann I. B. *Undertaking discourse analysis for social research*. – University of Michigan Press, 2016. – С. 112.

3. Результаты

Мной было прочитано и проанализировано пять руководств к играм. Я концептуализирую информацию, которая производится процедуральными текстами. В качестве режима правды⁸³, то есть условия, которые воспринимаются как неоспоримые и объективные, выступают некоторые аспекты игрового процесса. Здесь стоит оговориться, что многие аспекты чаще всего обосновываются гейм-дизайном той или иной игры, однако, включение определённых механик и их соответствие нарративу являются сознательным решением по конструированию игровой реальности.

Колонизаторы

Изначально правила указывают игроку его позицию - в рамках рассматриваемой игры это позиция начинающего колонизатора, которому необходимо осваивать представленную территорию. Ещё на этапе позиционирования становится понятно, что контекстом для игры является исторический европейский колонизаторский дискурс для которого естественны присвоение территорий и находящихся на них ресурсов и проведение отличий между метрополией и самими колониями в различных сферах социально-политического бытия, то есть эксплуатация окружающей среды и местных жителей. Правила игры широко освещают первый аспект и абсолютно исключают второй.

Отношение к территории и её ископаемым выражается в том, что ландшафт острова, который является игровым полем, является объектом для получения сырья, каждый разный биом должен приносить ресурсы игроку, исключение составляет только пустынный биом без ресурсов, который является бесполезным игроку и мешает получению сырья. Расширение освоенной территории увеличивает количество получаемых ресурсов, которые в дальнейшем будут направлены на строительство дорог и поселений с целью дальнейшей экспансии. Таким образом, можно выстроить цепь эквивалентности: Территории = Ресурсы = Потребление = Развитие, где все значения сходятся в узловой точке Экспансия по отношению к пустому означаемому Истощение.

Истощение выражается здесь в конечности ресурсов в игре, для успешного продвижения по территории игроку предлагается, во-первых, грамотно рассчитывать имеющийся запас и, во-вторых, проводить торговлю (как с другими игроками, так и с Гаванью - оставшиеся карточки ресурсов), чтобы избежать стагнации. Это вводит в игру возможность для кооперации для игроков, отдельно мотивация к кооперированию поднимается за счёт высокого и

⁸³ Foucault M. The Subject and Power //Critical Inquiry. – 1982. – Т. 8. – № 4. – С. 777–795.

фиксированного обменного курса с Гаванью. В оппозиции к кооперации существует возможность скрытого антагонизма, выражающаяся в наличие Разбойника в игре - это фигурка, которая не даёт собирать ресурсы и которой манипулируют игроки. На выбор игроку представляется возможность переставить фигурку от себя на пустую нейтральную территорию или на территорию соперников. В случае с территорией соперника, игрок, передвинувший разбойника, может получить любую карту сырья из руки. Суть скрытности антагонизма как раз заключается в возможности, а не необходимости руководить Разбойником в свой ход против других игроков.

В игре можно выделить следующие поля дискурсивности: экспансия (цель игры - освоить как можно больше территорий, все возникающие отношения сводятся к расширению жизненного пространства), потребление (территории нужны, чтобы изымать из них ресурсы, необходимые для освоения, чем больше ресурсов, тем быстрее достигается цель), торговля и экономика (кооперация между игроками подразумевает обмен ресурсов в личных интересах), частная собственность (наличие таких объектов, как дороги, поселения и города - невозможно присвоить себе территорию, если рядом есть собственность другого человека), внутренняя угроза (возможность атаки Разбойника, который не позволит собирать ресурсы до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не воспользуется войском для смещения фигурки).

Каркассон

Игра изначально связывает себя с историческими событиями Франции XIII века, что сразу вводит игрока в дискурс средневекового европейского феодализма с децентрализацией, большой ролью духовной власти и ростом городов. Это отражено в самой цели игры - создать своё княжество, что вводит игрока в позицию лендлорда, стремящегося к расширению территорий, а также набрать больше всех очков за присвоение объектов.

Однако существует критическое отличие от исторического контекста: для Подданных есть система социального лифта - превращение фигурок в Разбойника, Рыцаря и Монаха в зависимости от нахождения на объекте. Одновременно подданный не может иметь несколько статусов, то есть здесь работает логика дифференциации: Разбойник \neq Рыцарь, Рыцарь \neq Монах, Монах \neq Разбойник - все статусы относятся к узловой точке Народ. Принадлежность любого объекта (город, дорога, монастырь) определяется наличием на их территории одного из трёх типов Подданных игрока. Таким образом, выстраивается свойственная для национальных государств эпохи модерна цепочка Народ = Государство, которая противоречит означаемому Феодализм. Отдельно стоит отметить дополнительный статус Крестьянин в расширенной

версии правил, который не приносит победных очков персонально, как предыдущие три, а добавляет очки в плюс к городам, что наводит на мысль о подчинении деревни городу.

Также отсутствует концепт кооперации игроков, большая часть взаимодействий заключается в индивидуальном развитии и скрытом антагонизме. Это выражается в возможности перехватывать объекты в свою собственность без нарушения правила, по которому нельзя выставлять своих Подданных на клетки, где уже есть Подданные другого игрока. Перехват становится возможным при стратегическом расположении квадратов территории и размещении на них своих Подданных. Но даже при перехвате или наличии недостроенного объекта игрок может получить небольшую долю очков, так как были вложены усилия в строительство.

В игре можно выделить следующие поля дискурсивности: сословное деление (существует дифференциация различных социальных статусов, которые приносят разное количество очков игроку, то есть являются более ценными фигурами), частная собственность (наличие таких объектов, как дороги, города и монастыри - невозможно разместить своего Подданного, если на территории есть Подданный другого человека, но есть возможность перехвата объекта), урбанизация (небольшое под-поле, которое выражается в подчинённой роли Поля, то есть деревни, городам). Кроме того, понятия сословного деления и частной собственности отражают наличие отношений власти.

Риск

Риск - это игра, которая полностью строится на антагонистической геополитике. Цель игры заключается в выполнении миссий и захвате всех территорий на карте, так что позиция игрока - командир армии. Карта игры по своим очертаниям напоминает политическую карту Земли, однако, границы территорий пересмотрены и поделены с целью более равного распределения пространства. Но при этом, территории не равны между собой по статусу - страны, которые привычно считать “третьим миром” или развивающимися, имеют рейтинг ниже, чем условно развитые страны. Учитывая время создания этой игры, можно предположить, что игра отчасти перенимает дискурс о Холодной войне.

Игра представляет милитаристскую картину мира: каждый шаг в рамках игры сопровождается пополнением войск, необходимых для захвата территории и число которых скалируется от количества и рейтинга территорий, нападение пусть и не является обязательным действием, но без него невозможно продвигаться к достижению целей миссий. Помимо этого,

игра обязывает игрока разумно распоряжаться своими ресурсами - всегда оставлять один юнит войск на своей территории. Все миссии направлены на установление контроля над территориями посредством полного устранения соперника с поля игры, после чего игрок может забрать все карты и территории себе и получить награду. Таким образом, выстраивается цепочка Устранение = Контроль = Награда, где устанавливается единственно возможный способ ведения игры - пока не останется только один победитель, забравший всё. Кооперация не артикулируется в правилах игры, экономические отношения и дипломатия также исключены из игрового дискурса, что оставляет возможность только для военного конфликта.

В игре можно выделить следующие поля дискурсивности: геополитика (центрирование фокуса на военной мощи и ведущей роли географических факторов при захвате чужих территорий, рационализированное определение ценности территорий), война (единственный допустимый способ развития отношений, а также широкий спектр получения военных ресурсов).

Сумерки империи

Прежде чем приступить к описанию механик игры, в правилах представлен небольшой сюжет, подводящий к самой игре. Здесь представлен классический сюжет о падении крупной империи и разделении её на несколько враждующих фракций, стремящихся стать новым лидером в космическом пространстве. Интертекстуально это отсылает к “Дюне” Фрэнка Герберта и истории Римской империи. Также здесь явно видно дискурс войны “всех против всех”, описанный ещё в “Левиафане” Томаса Гоббса: война -> установление общественного договора (захват планет с правом местных народов участвовать в Галактическом совете) -> Левиафан (империя лазаксов) -> общественный договор нарушен (фракции недовольны лазаксами и своим положением) -> новая война (падение империи) -> поиск нового Левиафана для создания нового договора. Последнее и является целью игры - стать императором. Таким образом, игроки оказываются в позициях глав воюющих фракций.

Игра следует строгому нарративу - каждая фаза должна выполняться по порядку. Есть четыре фазы игры: стратегии, действий, статуса и политики. Фаза стратегии предлагает на выбор 8 вариантов развития фракции в ходе: лидерство, дипломатия, политика, строительство, торговля, война, исследования и экспансия - все эти стратегии отражают аспекты государственного управления, а смена стратегии после каждого цикла фаз позволяет применить большую часть из них для развития фракции и набора очков. Фаза действий позволяет вести

военные действия и принуждать игроков к обороне и раскрытию второстепенных способностей стратегий. Фаза статуса представляет из себя небольшой перерыв для восстановления ресурсов.

Фаза политики начинается, когда у одного из игроков становится достаточно ресурсов и влияния для захвата планеты-столицы. Фаза политики проходит в виде голосования по различным вопросам, влияющим на жизнь в галактике. Однако количество голосов за решение определяется количеством очков влияния, которые приносят планеты, находящиеся в подчинении у игрока, таким образом, такая форма правления чем-то напоминает олигархическую. В ходе голосования допускается абсентеизм, а также лоббизм - за одно голосование игрок может договориться с одним другим игроком для достижения своих целей. Кроме того, тут ярко выражена роль председателя совета (по сути, это ведущий, который ходит первым), который при общем равенстве голосов определяет, какое решение будет принято. Так, игра позволяет симулировать реальный процесс принятия политических решений.

В игре активно артикулируется оппозиция кооперации (торговля и договорённости) и антагонизма (война). Экономический аспект раскрывается в существовании специальной валюты (Товар) и товаров (Продукция). Их отношения выражены в некоем отрицании марксистской теории стоимости товаров: у Продукции нет себестоимости, она появляется в процессе обмена при необходимости. Валюта также может замещать очки ресурсов и влияния, что в цепи эквивалентности может выглядеть так: Товар = Валюта = Влияние, где прослеживается лейтмотив того, что всё решается деньгами. В отличие от торговли, которая активно продвигается как необходимая стратегия, война является необязательным элементом. Большинство ситуаций можно разрешить с помощью сделок и договорённостей, однако, для игрока всегда существует возможность отказаться от условий договорённости, если она была заключена в долгосрочной перспективе без последствий, что переводит антагонизм в более скрытую форму с агонистическим моментом

В игре можно выделить следующие поля дискурсивности: политика (проведение заседаний в совете с целью разработки политических решений, а также гонка за установление единоличной императорской власти), война (ведение военных действий по отношению к соседним фракциям для достижения целей), экспансия (освоение новых территорий с целью повышения уровня влияния), торговля (обмен товаров, накопление валюты и проведение сделок как способ улучшить положение фракции), технологии (исследование технологий посредством захвата технологических планет позволяет улучшать войска, что приводит к гонке вооружений),

потребление (армия требует восстановления после войн, для этого необходимо вовремя пополнять ресурсы для продолжения участия в игре).

Космический скиталец: Ангел смерти

В этой игре, как и во всей франшизе Warhammer, поднимается вопрос противостояния Другому. Это сразу отмечается в кратком описании сюжета в начале правил, где враг, являющийся инопланетной расой генокрадов, обрисовывается как нечто “кровожадное” и “чуждое”, которое необходимо истребить. Здесь выражается классическая оппозиция Мы - Они. Моральная составляющая противостояния исключена предположительно из-за её очевидности как внутри игры, так и для игроков. Таким образом, позиция игрока здесь - член группы освобождения космического корабля, цель - зачистка. Со стороны интертекста этот сюжет может отсылать к фильму “Чужой” Ридли Скотта.

Боевое столкновение с генокрадом чётко зафиксировано в нарративе игры, что приводит к неизбежности конфликта и проявлению открытого антагонизма (стоит отметить, что в антагонистических отношениях находятся игроки не друг с другом, а против “общего врага”). Строгое следование порядку хода и организации отряда также отражает военизированный контекст игры.

Однако стоит отметить, что между самими игроками складываются агонистические отношения: несмотря на то, что кооперация является основой продвижения группы и поддержки её жизнеспособности (прикрытие друг друга, общее обсуждение плана действий), у неё есть свои ограничения, например, при обсуждении плана действий игрок самостоятельно выбирает особое свойство для отряда и не может выложить карту раньше для обсуждения. Это открывает возможность переноса урона на другого игрока и тот не вправе отказаться, что может привести к выводу из игры при поражении в битве. Такого рода “подстава” не несёт за собой наказания, что нетипично для игры по вселенной Warhammer, а является тактическим приёмом для выживания, что может скрыть истинные намерения игрока.

Выражение чуждости врага можно также заметить в механике действий противника, которого таковым трудно назвать, так как нет отдельного игрока за генокрадов. Генокрады “анимализированы”, то есть лишены человечности и приближены к животным: структура - рой, после гибели они взаимозаменяются без различий, у них есть иерархическая система внутри вида (существуют отдельные генокрады-патриархи, которые более опасны и которых можно атаковать только в последнюю очередь). У десантников, напротив, горизонтальная структура

взаимодействий в отряде и есть возможность взаимоподдержки. Логично предположить, что это обосновывается ограничениями в гейм-дизайне, но такое расчеловеченное представление врага уместно вписывается в сюжет и оправдывает агрессию в их сторону.

В игре можно выделить следующие поля дискурсивности: война (непрекращающаяся война с иными видами, отличными от людей, ради выживания и порабощения), ксенофобия (нет попыток понять чуждое - враг представляется угрозой, которую необходимо устранить), кооперация и предательство (успех операции зависит от слаженной работы всех десантников, но всегда есть риск скрытых намерений игроков).

Далее я перейду к выводам по представленному анализу, как это влияет на формирование субъекта и как в дальнейшем возможно развить эту тему в исследованиях.

Заключение

Возвращаясь к разрыву в поле исследования, игры представляют нарративы, не лишённые идеологического содержания, которое могут воспринимать игроки. Так, есть сильное различие между играми с возможностью кооперации (Колонизаторы, Сумерки империи, Космический скиталец) и её отсутствием (Каркассон, Риск) в плане формирования видения мира, где есть место для доверительных взаимодействий или где мир представляется высоко антагонизированным. Также, представляемые сюжетные нарративы, как в Космическом скитальце или Сумерках империи, определяют позиции игрока в дискурсе и предлагают оценку событий. Как было сказано выше в теории о субъекте, социальное взаимодействие (например, выстраивание игрового процесса) может трансформироваться в политическом ключе (А. Хирст описывает как армия США продвигает через компьютерные игры вступление в их ряды⁸⁴). Это происходит, так как игра переносит и заключает в себе реальное. Такое состояние, порождающееся игрой, заключается в постмодернистском повороте в философии, где, согласно Хирсту⁸⁵, посредством игровых процессов и перформативным поведением субъективизируется человек. То есть для полного формирования субъекта необходимо не только наполнение игры в формате правил и идей в них, но и процессы взаимодействия с игрой и игроками.

К вопросу о процессе субъективации, в игровом мире предоставляется возможность перенять идентичность и цели своей роли так, как если бы они были личными. В этом заключается становление (becoming) субъекта в отличие от фиксированного состояния существования (Being). В основе этой идеи лежит то, что многие люди используют игры для развития навыков, таких как решение проблем и преодоление препятствий, которые изначально заложены в правилах их создателями. С этой позиции, игроки потенциально могут применять полученные умения, которые они приобретают именно в игровом процессе, для решения реальных проблем. Также, я думаю, что приобретённая привычка следования правилам может подкреплять существующий порядок всепроникающей бюрократии, о которой пишет Грэбер⁸⁶. Многие условия в правилах приходилось перечитывать несколько раз, чтобы дойти до понимания, что требуется от игрока. Сложные организационные процессы и канцелярит являются синонимами бюрократии, подобное можно найти и в играх, например, в Сумерках империи в правилах есть напоминание игрокам, что фаза политики может появиться только после захвата планеты - это условие усложняет процесс игры, так как добавляет необходимость запомнить ещё один процесс. Однако профессиональные игроки, привыкшие к такому,

⁸⁴Hirst A. Wargames resurgent: the hyperrealities of military gaming from recruitment to rehabilitation //International Studies Quarterly. – 2022. – Т. 66. – №. 3. – С. 10-11.

⁸⁵ Hirst A. Politics of Play: Wargaming with the US Military. – Oxford University Press, 2024. – С. 128.

⁸⁶ Graeber D. The utopia of rules: On technology, stupidity, and the secret joys of bureaucracy. – Melville House, 2015. – 272 с.

возможно, гораздо проще будут воспринимать бюрократические процессы благодаря этому опыту следования усложнённым правилам. В дальнейших исследованиях можно проверить эту гипотезу процессуальных взаимоотношений.

Однако у процесса субъективации есть обратная сторона. Правила игры - это универсальный инструмент, который может быть понят любым игроком из любой страны при должном переводе и который не сильно отличается по наполняющим его механикам. Простым доказательством является то, что все обозреваемые мной игры изданы за пределами России, но благодаря глобализации и распространению массовой культуры я могу читать правила в переводе и понимать заложенные в них идеи. Изучение правил настольных игр, как и в целом времяпрепровождение за настольными играми как хобби, не просто создаёт субъекта, но делает его универсально применимым к любому контексту с минимальными изменениями. Такая адаптивность во многом отражает глобальный неолиберальный порядок, который использует окружающие дискурсы с целью собственного наполнения. Таким образом, осознание себя как субъекта с целью определения принадлежности к группе через необходимость потреблять контент, связанный с настольными играми, что самовосполняет идентичность, одновременно размывает личность в классе таких же игроков, согласно Бодрийяру⁸⁷, и создаёт коллективную общность этих игроков с набором определённых умений, которая, в теории, может действовать как самостоятельный актор в политическом поле.

В заключении, можно сказать, что эта работа - только первый шаг в сторону изучения формирования субъекта посредством настольных игр, так как одно изучение правил даёт лишь частичное представление о теме и открывает возможность для построения гипотез о том, как человек субъективизируется через настольные игры. В дальнейшем, для заполнения пробелов в исследовательском поле необходимо уделить внимание этнографическому исследованию в среде игроков, опираясь на предыдущий опыт подобных исследований, для получения непосредственных данных о том, как игры влияют на деятельность в политическом поле.

⁸⁷ Baudrillard J. The consumer society: Myths and structures. – Sage Publications Ltd., 2016. – С. 88.

Библиография

1. Деррида Ж. Письмо и различие. – СПб: Академический проект, 2000. – 428 с.
2. Кристева Ю. Разрушение поэтики //Вестник культурологии. – 2002. – №. 1. – С. 139-163.
3. Ромашко Т. В., Гурова О. Ю. Постструктуралистская теория дискурса и ее методы исследования социокультурной реальности //Социодинамика. – 2022. – №. 10. – С. 46-59.
4. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. – СПб: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.
5. Филлипс Л., Йоргенсен М. В. Дискурс-анализ. Теория и метод. – Харьков: Генезис, 2008. – 352 с.
6. Anderson B. Neoliberal affects //Progress in Human Geography. – 2016. – Т. 40. – №. 6. – С. 734-753.
7. Bateson G. et al. The message “This is play.” //Group processes. – 1956. – Т. 2. – С. 145-241.
8. Baudrillard J. The consumer society: Myths and structures. – Sage Publications Ltd., 2016. – 240 с.
9. Begy J. Board Games and the Construction of Cultural Memory //Games and Culture. – 2017. – Т. 12. – № 7–8. – С. 718–738.
10. Björk S., Holopainen J. Games and design patterns //The game design reader: A rules of play anthology. – 2005. – С. 410-437.
11. Boda M. A. Avoiding revenge using optimal opponent ranking strategy in the board game Catan //International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS). – 2018. – Т. 10. – №. 2. – С. 47-70.
12. Boon D. It’s Dangerous to Go Alone: An Ethnography of Friendship Through Tabletop Gaming Communities of Practice // 2022.
13. Booth P. Board Games as Media. – Bloomsbury Publishing USA, 2021. – 297 с.
14. Caillois R. Man, play, and games. – University of Illinois press, 2001. – 208 с.
15. Chen M. From New Players to Fervent Hobbyists: BoardGameGeeks Unite! //Proceedings of the 9th Annual Games+ Learning+ Society Conference. – Pittsburgh, PA : ETC Press, 2013. – С. 479-480.
16. Chouliaraki L., Fairclough N. Discourse in late modernity: Rethinking critical discourse analysis. – Edinburgh University Press, 1999. – 182 с.
17. Costikyan G. Boardgame aesthetics //Tabletop: analog game design. – 2011. – С. 174-181.
18. Cornelissen L. On the subject of neoliberalism: Rethinking resistance in the critique of neoliberal rationality //Constellations. – 2018. – Т. 25. – №. 1. – С. 133-146.

19. 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. – С. 153–173.
20. de Saussure F. Course in general linguistics. – Columbia University Press, 2011. – 256 c.
21. Deriglazov A. The Pleasure of Turtling: Having Fun the Wrong Way //Proceedings of the 12th International Philosophy of Computer Games Conference, Copenhagen (Denmark). – 2018.
22. Dikeç M. Beginners and equals: political subjectivity in Arendt and Rancière //Transactions of the Institute of British Geographers. – 2013. – Т. 38. – № 1. – С. 78–90.
23. Dunn K. C., Neumann I. B. Undertaking discourse analysis for social research. – University of Michigan Press, 2016. – 150 c.
24. El Wahsh M. A Cognitive-Narratological Analysis of Counterfactual Historical Fiction in the Warhammer Universe: The Metaphor of Im/Possible Blends //Cairo Studies in English. – 2022. – № 2. – С. 35–50.
25. Fairclough N. Discourse and Social Change. – Cambridge: Polity Press, 1993. – 272 c.
26. Foucault M. Orders of discourse //Social science information. – 1971. – Т. 10. – №. 2. – С. 7-30.
27. Foucault M. The Birth of Biopolitics: Lectures at the Collège de France, 1978-1979. – New York: Picador, 2010. – 368 c.
28. Foucault M. The Subject and Power //Critical Inquiry. – 1982. – Т. 8. – № 4. – С. 777–795.
29. Foucault M. Archaeology of Knowledge. – London: Routledge, 2002. – №. 2. – 256 c.
30. Gibson R., Desai N., Zhao R. An automated technique for drafting territories in the board game Risk //Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment. – 2010. – Т. 6. – №. 1. – С. 15-20.
31. Glynos J. et al. Logics, discourse theory and methods: Advances, challenges and ways forward //Journal of Language and Politics. – 2021. – Т. 20. – №. 1. – С. 62-78.
32. Glynos J., Howarth D. Logics of Critical Explanation in Social and Political Theory. – London: Routledge, 2007. – 288 c.
33. Glynos J., Stavrakakis Y. Lacan and Political Subjectivity: Fantasy and Enjoyment in Psychoanalysis and Political Theory //Subjectivity. – 2008. –Т. 24. – № 1. – С. 256–274.
34. Graeber D. The utopia of rules: On technology, stupidity, and the secret joys of bureaucracy. – Melville House, 2015. – 272 c.
35. 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.
36. Grondin J. The hermeneutical circle //A Companion to hermeneutics. – 2015. – С. 299-305.

37. Guhe M., Lascarides A. Game strategies for the settlers of catan //2014 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games. – IEEE, 2014. – C. 1-8.
38. Hansen L. Security as practice: discourse analysis and the Bosnian war. – Routledge, 2013. – 264 c.
39. Harviainen J. T., Lieberoth A. Similarity of social information processes in games and rituals: Magical interfaces //Simulation & Gaming. – 2012. – T. 43. – №. 4. – C. 528-549.
40. Häkli J., Kallio K. P. On becoming political: the political in subjectivity //Subjectivity. – 2018. – T. 11. – № 1. – C. 57–73.
41. Heller K. J. Power, Subjectification and Resistance in Foucault //SubStance. – 1996. – T. 25. – № 1. – C. 78–110.
42. Hirst A. Wargames resurgent: the hyperrealities of military gaming from recruitment to rehabilitation //International Studies Quarterly. – 2022. – T. 66. – №. 3. – C. 1-33.
43. Hirst A. Politics of Play: Wargaming with the US Military. – Oxford University Press, 2024. – 345 c.
44. Houghton E. Becoming a neoliberal subject //Ephemera. – 2019. – T. 19. – №. 3. – C. 615-626.
45. Howarth D. Hegemony, Political Subjectivity, and Radical Democracy //Laclau: A Critical Reader / под ред. S. Critchley, O. Marchart. – Routledge, 2004. – C. 256–276.
46. Laclau E., Mouffe C. Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics. – Verso Books, 2014. – T. 8. – 200 c.
47. Lammes S., Smale S. de. Hybridity, Reflexivity and Mapping: A Collaborative Ethnography of Postcolonial Gameplay //Open Library of Humanities. – 2018. – T. 4. – № 1. – C. 1–31.
48. Linderoth J. Exploring anonymity in cooperative board games //DiGRA Conference. – 2011.
49. Marttila T. Post-foundational discourse analysis: From political difference to empirical research. – Springer, 2015. – 238 c.
50. Mertens K., Bwambale B., Delima G. Politicizing disaster governance: Can a board game stimulate discussions around disasters as matters of concern? //Environment and Planning E: Nature and Space. – 2023. – T. 6. – №. 1. – C. 514-536.
51. Mewborne M., Mitchell J. T. Carcassonne: Using a tabletop game to teach geographic concepts //The Geography Teacher. – 2019. – T. 16. – №. 2. – C. 57-67.
52. Mitchell H., Martin G., Marcus C. Everyone's a Winner at Warhammer 40K (or, at least not a loser) //DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies. – 2014. – T. 7.
53. Mitchell L. Ludopolitics: Videogames against control. – John Hunt Publishing, 2018. – 352 c.

54. Muñoz-Guerado A., Triviño Cabrera L. The erasure of female representation in geek spaces as an element for the construction of Geek identity: The case of Warhammer 40.000 //Catalan Journal of Communication & Cultural Studies. – 2018. – T. 10. – C. 193–211.
55. Neumann I. B. Discourse analysis //Qualitative methods in international relations: A pluralist guide. – London : Palgrave Macmillan UK, 2008. – C. 61-77.
56. Nicholson S. Modern board games: It's not a Monopoly any more //Library Technology Reports. – 2008. – T. 44. – №. 3. – C. 8-10.
57. Olsson F. A Multi-Agent System for playing the board game Risk. – 2005.
58. Osborne J. A. Markov chains for the Risk board game revisited //Mathematics magazine. – 2003. – T. 76. – №. 2. – C. 129-135.
59. Parlett D. Parlett's History of Board Games //Echo Point Books & Media, LLC., 2018. – 400 с.
60. Quasdorf T. Turning Votes into Victory Points. Politics in Modern Board Games //gameenvironments. – 2020. – №. 13. – C. 103-137.
61. Rear D. Laclau and Mouffe's discourse theory and Fairclough's critical discourse analysis: An introduction and comparison //Unpublished paper. – 2013. – C. 1-26.
62. Robins J. и др. Playing for change: designing a board game for the circular economy // Design Culture(s). Cumulus Conference Proceedings Roma 2021. – 2021. – T. 2. – C. 1752–1768.
63. Said E.W. Orientalism. – New York: Vintage, 1979. – 368 с.
64. Samarasinghe D. et al. A data driven review of board game design and interactions of their mechanics //IEEE access. – 2021. – T. 9. – C. 114051-114069.
65. Seidel G. Political discourse analysis //Handbook of discourse analysis. – 1985. – T. 4. – C. 43-60.
66. Sousa M., Bernardo E. Back in the Game // Videogame Sciences and Arts / под ред. N. Zagalo и др. – Cham: Springer International Publishing, 2019. – C. 72–85.
67. Tekinbas K. S., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals //Cambridge, Mass: The MIT Press., 2003. – 688 с.
68. Thibault M. Notes on the narratological approach to board games //KOME: An International Journal of Pure Communication Inquiry. – 2016. – T. 4. – №. 2. – C. 74-81.
69. Van Dijk T. A. Discourse and context //A sociocognitive approach. Cambridge. – 2008. – 267 с.
70. Watts G. Are you a neoliberal subject? On the uses and abuses of a concept //European Journal of Social Theory. – 2022. – T. 25. – №. 3. – C. 458-476.
71. Wilbourne D. Colonial Discourse and Cultural Memory in Eurogames. – 2018.
72. Wodak R. Linguistic analyses in language policies //An introduction to language policy: Theory and method. – 2006. – C. 170-193.

73. Woods S. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games //McFarland, 2012. – 269 c.
74. Zizek S. The spectre of ideology //Mapping ideology. – 1994. – C. 1-33.