

ИГРЫ ПРОТИВ ИГРОКОВ:
ОПАСНЫЕ ГРАНИЦЫ
«МАГИЧЕСКОГО КРУГА»

Алеша Серада

GAMES AGAINST PLAYERS: DANGEROUS BOUNDARIES
OF THE „MAGIC CIRCLE”

© Alesha Serada

PhD candidate at the University of Vaasa
Wollfintie Str., 34, 65101 Vaasa, Finland

ORCID ID: 0000-0001-6559-7686
E-mail: aserada@uwasa.fi

Abstract: This is the introduction to the collection of academic papers united by the topic “Playful violence and ludic control”. The overarching goal is to critically investigate the dark side of the video game medium (without getting scared by what we see). To layout new paths and establish alternative perspectives on the canon of so-called ‘game studies’, we aspired to gather ideas of both young and established scholars in one collective publication. Before moving on to our modest contribution, we feel obliged to provide a summary of key topics and questions that video games pose to their researchers. Which ones remain acutely relevant today? On the other hand, which roads have been already taken, and which quests have been already completed? Finally, what are the implicit rules of the academic field that we dare to enter, and can we suggest any original ways to disrupt these rules?

Keywords: game ethics, ludic violence, transgression, militainment, media effects.

Введение.
Делают ли игры людей жестокими?

Что такое жестокие игры на самом деле — причина или симптом нормализации агрессии в обществе? Западные исследователи



отмечают, что споры вокруг жестоких видеоигр повторяют логику более ранних дебатов о влиянии комиксов на детей в 1950-х годах в США (Day & Hall, 2010). Не секрет, что «золотой век комиксов» был также временем расцвета жесткого детективного «нуара» и откровенных «страшилок»; в 1954 году Ассоциация журналов комиксов Америки установила для подобных комиксов ряд ограничений морального характера, мотивируя их, помимо прочего, психологическими исследованиями (Nyberg, 1999).

Сегодня речь уже не идет о том, чтобы непосредственно цензурировать содержание видеоигр, как это произошло с комиксами. Регуляторы, как правило, обсуждают возрастные рейтинги для игр с той или иной степенью жестокости (Crump, 2014), причем дискуссии об этом ведутся с первых дней игровой индустрии и продолжаются по сей день (Schott, 2016; Schott et al., 2013; Taylor, 2021). Даже отдельные исследователи игр соглашаются с подобными ограничениями: к примеру, именно такую позицию мы находим в ключевом тексте западных *game studies*, «Этике компьютерных игр». Основываясь на аристотелевой этике добродетели, ее автор Мигель Сикарт пишет, что «в игры с неэтичным содержанием следует позволять играть лишь тем пользователям, которые достигли “игровой зрелости”» (Sicart, 2009, p. 196), имея в виду такую степень медиаграмотности, при которой игрок уже осознает себя как добродетельного субъекта. К сожалению, Сикарт не уточняет, когда именно наступает этот момент и для всех ли он действительно наступает: если большинство игроков добродетельны, откуда тогда берется откровенно токсичная манера поведения, характерная для многих хардкорных геймеров (Condis, 2018)?

К счастью, у игрока всегда есть выбор, во что играть. Существуют популярные и любимые многими игры, в которых полностью отсутствует любое, даже «мультяшное» насилие, — пожалуй, лучшим примером может послужить серия игр *Animal Crossing*, издаваемых Nintendo. В отличие от большинства других, таких же мирных игр (van Ooijen, 2018), даже рыбалка и коллекционирование насекомых в игре *Animal Crossing: New Horizons* оставляют в живых бессловесных представителей ее фауны. Но оправдывают ли такие, в полном смысле этого слова «веганские», игры существование целых игровых жанров на противоположном конце спектра — игр, в которых ультранасилие является самоцелью и поводом для наслаждения?

Военные шутеры — игры в жанре «*first person shooter*» по-прежнему остаются под подозрением консервативных блюстителей морали, даже несмотря на многочисленные психологические исследования, казалось бы, давно измерившие и рационализовавшие эффект, который они теоретически могут вызвать (Giumetti & Markey, 2007; Gunter & Daly, 2012). Действительно, сцены насилия в медиа — как в играх, так и в кино — могут повысить уровень

агрессии, особенно у тех, кто и без этого склонен к вспышкам гнева (Giunetti & Markey, 2007; Markey & Markey, 2010), но этот эффект никак не влияет на уровень насилия в обществе в целом (Crump, 2014; Markey et al., 2015; Markey & Ferguson, 2017a). Между тем шутер — это всего лишь отдельно взятый и даже далеко не самый популярный жанр видеоигр, и считать его «видеоигрой по умолчанию» (как, например, в этой публикации в журнале Международного Красного Креста: Clarke et al., 2012), распространяя критику военных шутеров на все видеоигры вообще, по меньшей мере, безответственно. Как писал об этом отец-основатель исследований фан-культуры Генри Дженкинс еще в 2006 году, «представьте, что федерального судью попросили определить, какие книги защищает Первая Поправка (о свободе слова. — *Прим. пер.*). Вместо того чтобы обратиться к экспертам, исследовать историческую эволюцию романа или изучить ассортимент местного книжного магазина, судья выбирает четыре книги, все в одном жанре, чтобы представить на их примере сразу весь медиум» (Jenkins, 2006). Дженкинс описывает здесь реальное решение судьи о том, что видеоигры вредны для молодежи; указанный случай имел место в 2002 году в США, хотя всем лучше запомнилось еще более эмоциональное заявление Хиллари Клинтон в 2005 году (Markey & Ferguson, 2017b). Подобная риторика, основанная на весьма смелых обобщениях, продолжает звучать и сегодня: так, в 2019 году российский депутат Владимир Рейнгардт обнаружил насилие в игре *Minecraft* (Бакланов, 2019), которая не только не является жестокой, но и давно используется в образовательных целях (Nebel et al., 2016). Здесь можно поставить гораздо более интересный исследовательский вопрос о том, что заставляет политиков делать подобные заявления и на чем они при этом основываются.

Что на самом деле делает игра с игроком?

Чем игры отличаются от комиксов, кинематографа и, наконец, от ежедневного просмотра не менее жестоких новостей реального мира? В отличие от кино (и часто, увы, от реального мира) игрок принимает активное участие в ключевых событиях и может изменить их исход. Во многих, пусть и не во всех, игровых жанрах исход игры будет отличаться в зависимости от действий игрока. У игрока есть свобода выбора — категория, которая на английском языке иногда обозначается как *ludic agency* или *ergodic agency*. «Эргодический объект» требует небанальных усилий для того, чтобы его «прочитать», причем эти усилия должны быть связаны с механическими, конструктивными свойствами самого объекта. Первый убедительный анализ этого качества видеоигр предложил Эспен Орсет в еще одном ключевом тексте ранних исследований игр

«Кибертекст» (Aarseth, 1997). С его точки зрения, играм как «кибертекстам» свойственна «апория»: выбрав один определенный путь в игре, мы отвергаем все возможные альтернативы, причем идеальный «кибертекст» способен предложить нам бесконечное число подобных возможностей. Здесь, правда, следует отметить, что Орсет основывал эти далеко идущие выводы на давно вымершем жанре MUD (multi user dungeons – многопользовательские текстовые игры), а также на гадательных практиках китайской Книги Перемен, которая на самом деле функционирует как оракул, а не как рассказчик связных историй. Спустя 25 лет, пожалуй, главное, что можно вынести из этого текста, – это уникальная роль игрока как активного агента изменений в вымышленном мире и как рассказчика своих собственных историй.

Современные видеоигры, как правило, демонстрируют лишь тень «эргодичности» и сопровождают игроков по жестко закодированным маршрутам с ограниченным числом возможных исходов и толкований. Но то, что делает их по-настоящему современным электронным медиумом, – это их подрывной потенциал: разрыв шаблонов, срывание масок (аватаров) и свобода экзистенциального выбора (Gualeni & Vella, 2020), которая реализуется через сюжет игры, по меньшей мере, в той же степени, как и через ее механику (за примером можно обратиться к классическому BioShock (2007)).

Этически интересные игры

Примечательно, что, как только игрок осознает свободу выбора, тут же появляются игры, которые спешат ее отнять. И это – положительный признак зрелости жанра: таким образом игры преодолевают штампы, обрастают новыми смыслами и возможностями. Иначе и быть не может: ведь непредсказуемость – одно из обязательных качеств игры (Costikyan, 2013). Эволюция видеоигры как художественной формы приводит к появлению новых сюжетов, в которых сценаристы игры намеренно причиняют игроку душевную боль, играя на гораздо более сложных и глубоких чувствах, нежели простое стремление к удовольствию и избегание дискомфорта, как это представляют традиционные «бихевиористские» модели игрового поведения. В этом видеоигры переигрывают классическое определение игры канадского философа Бернарда Сьютса (согласно Сьютсу, «Игра – это добровольное преодоление необязательных препятствий» (Suits, 2005, p. 55)): игрокам приходится преодолевать трудности, на которые они не соглашались, – и им это неожиданно нравится.

«Этически интересные» игры, с точки зрения Сикарта, – это игры по правилам, которые ставят игрока перед этическим

выбором (Sicart, 2009, p. 37). Но что, если игрок хочет играть против правил, не соглашаясь ни с одним из выборов, которые предлагает ему игра? Возможно, именно такие игры следует считать наиболее этически значимыми? В своей книге «Игрополитика: видеоигры против контроля», посвященной проблемам онтологического насилия в видеоиграх, канадский теоретик медиа Лиэм Митчелл занимает именно такую позицию: само наличие морально-этического выбора неинтересно, поскольку этот выбор, как правило, банален и однозначно предопределен системой игры. На самом деле интересной игру делает проблематизация того, как этот выбор совершается (Mitchell, 2018, p. 66), — например, если вдруг оказывается, что никакого выбора на самом деле нет. Таким образом, в наиболее этически интересных играх игрок не может выбрать альтернативный исход или попытаться играть лучше, чтобы избежать эмоционально тяжелой ситуации, и вот это может причинить настоящие моральные страдания даже тем, кто обычно получает честное — и вполне позволительное — удовольствие от «игры в войнушку». В коммерческих играх с наибольшим успехом данный прием был использован в *Spec Ops: The Line* (2012): эта игра вызывает у игроков смешанные чувства, но, как правило, высокие оценки в буквальном смысле душераздирающего игрового опыта. За примером рецепции *Spec Ops: The Line* можно обратиться к анализу обозревательницы гик-культуры Джесси Эрл, где она сравнивает изображение войны в *Spec Ops: The Line* и *Six Days in Falluja* (2021) и, в частности, использование белого фосфора против гражданского населения. Помимо собственной воли приняв участие в преступлении против гуманности, она признается: «Только медиум видеоигры мог передать мне опыт соучастия в подобном» (Jessie Earl, 2021). Эрл также сравнивает *Spec Ops: The Line* с миссией *No Russians* в игре *Call of Duty: Modern Warfare 2* и приходит к выводу, что последняя не оказывает аналогичного эмоционального воздействия на игрока, поскольку в ней, целенаправленно расстреляв несколько десятков гражданских в условном российском аэропорту, игроки не сталкиваются с последствиями, которые имели бы для них какую-то ценность или значение в контексте игры.

«Посмотрите, что вы наделали»

В уже упоминавшейся критической статье про игры-шутеры в «Международном ревью Красного Креста» соавторы предполагают, что часто встречающиеся сцены пыток в видеоиграх могут нормализовать подобное отношение к пленным у игроков (Clarke et al., 2012). Показательно, что Красный Крест тем временем предпочитает не реагировать на реально имеющиеся место пытки

в белорусских тюрьмах. Но насколько реален сценарий, при котором обычный любитель видеоигр окажется перед искушением применить пытки к военнопленным? И в тех редких случаях, когда этот сценарий действительно осуществится, — насколько вероятно, что на это по сути своей психопатологическое решение повлияет соответствующая сцена из видеоигры?

Будучи существами, способными к эмпатии, мы не можем полностью игнорировать изображение насилия в видеоиграх, даже — и особенно когда — репрезентация насилия в них превращается в самоцель. Отсюда возникает еще один интересный исследовательский вопрос, который мы можем задать себе сами: где находится тот порог, за которым насилие в медиа теряет для нас значение именно как насилие? Очевидно, что этот порог зависит от установок самих игроков или сообществ, в которые они включены: например, уже упоминавшаяся выше радикальная веганская перспектива на игры (Westerlaken, 2017) высвечивает не такую уж и однозначную этическую грань между рыбами и насекомыми (предположительно не способными испытывать боль) и всеми остальными живыми существами — и все это на примере популярных видеоигр. Как пишет Эрик ван Ойен, «фокусируясь на том, как акты насилия становятся возможны на структурном уровне, а не просто на индивидуальных актах насилия, мы перемещаем наше поле зрения с того, кого убивают, на того, кто может быть убит (killable)» (van Ooijen, 2018). Таким образом, в глазах наиболее внимательного критического исследователя игра — это симптом определенного режима отношения к реальности, а не просто репрезентация отношения, которое может показаться кому-то жестоким (как, например, здесь: Anderton, 2016). «Видеоигры работают аллегоритмически, то есть симптоматически, — по крайней мере, отчасти: они косвенным образом сообщают нам о том, что мы принимаем как само собой разумеющееся», — пишет Лиэм Митчелл (Mitchell, 2018, p. 33). Под словом «аллегоритмически» («аллегория» + «алгоритм») он здесь подразумевает теорию алгоритма, которую до этого предложил Александр Гэллоуэй в книге «Протоколы: как контроль существует после децентрализации» (Galloway, 2004).

Итак, видеоигры можно рассматривать как действующие модели мира, каким его видят игроки; и, пожалуй, первое, что они делают очевидным, — это наше желание его контролировать. Но возможны и более тонкие аллегории: порой игра движется как будто сама себе наперекор, как, например, это происходит в Spes Ops: The Line. Вопреки расхожему представлению, будто стрелялки превращают игроков в социопатов, именно на их основе сложился новый троп, который Стивен Праудфут описывает как «посмотрите, что вы наделали!» (Proudfoot, 2019). Здесь мы говорим

о ситуациях, когда игра сначала побуждает игрока сделать спорный моральный выбор, а затем демонстрирует плачевные результаты этого выбора. Именно такую механику предлагают ввести отдельные критики жестоких игр (Clarke et al., 2012), чтобы сделать игры о войне более «реалистичными». Однако, как мы видим, творческий потенциал видеоигры порождает подобные решения естественным путем, поскольку они неожиданны, интересны с точки зрения сюжета и эмоционального воздействия и поэтому запоминаются как моменты неожиданного, потрясающего или даже возвышенного опыта взаимодействия с игрой. Кстати, необычайно популярная ролевая инди-игра *Undertale* (2015) также использует троп «посмотрите, что вы наделали!» в одном из своих возможных финалов.

«На тебе как на войне, а на войне как на тебе»

Выше мы рассмотрели игру как симптом, как модель и аллегорию. В таком случае массовые шутеры могут выступать как доказательство от противного: смоделировав человеческую катастрофу онлайн, мы не стираем, а, напротив, подчеркиваем различие между реальным и вымышленным. Например, в реальной жизни вы не можете воскресить своих боевых товарищей для грядущего нового боя — и в этом игра воплощает глубоко гуманную, пусть и невозможную фантазию. В то же время враги в режиме однопользовательской игры дегуманизируются: они попросту больше не люди. Это становится очевидно в режиме «зомби-наци» в *Call of Duty: World at War* (2008). Наконец, существуют игры, в которых мы с самого начала противостоям зомби-наци как некоторому абсолютному нечеловеческому врагу (к примеру, *Sniper Elite: Nazi Zombie Army* (2013)).

Интересно, что даже это упрощение, которым, казалось бы, просто невозможно никого обидеть, — зомби-наци не обижаются! — также можно рассматривать критически. Так, один из крупнейших исследователей истории в играх Адам Чепмен пишет, что дегуманизация солдат Вермахта и перевоплощение их в образе оживших мертвецов, лишенных сознания, опасно тем, что стирает не только их, но и нашу с вами коллективную историческую память, что делает возможными такие риторические приемы, как замалчивание или даже отрицание Холокоста (Charman, 2019, p. 54). Разумеется, стратегия «от обратного» может оказаться еще взрывоопаснее: корректно представить Холокост в видеоигре — это еще больший творческий риск, чем попытаться изобразить это невообразимое в своей античеловечности историческое событие в кино (как, например, в фильме «Жизнь прекрасна» (1997): Gordon, 2005). Но можно, по крайней мере, приблизиться к этой цели на

сравнительно безопасное расстояние: именно такую задачу поставили перед собой разработчики трогательной детской игры *My Memory of Us* (2018), действие которой происходит в Варшавском гетто, а эстетика отсылает к «Списку Шиндлера». Впрочем, даже в этой игре фашистов заменили злые роботы, и такой вопиющий акт насилия над историей, конечно же, тоже не мог не вызвать критику.

Тем временем гуманистические игры о войне — это целый отдельный жанр, в котором также есть свои шедевры. Например, цена гражданской жизни на войне — это основная ставка в еще одном польском инди-бестселлере *This War of Mine* (2014), а эмоциональным центром игры *Valiant Hearts: The Great War* (2014) становится история служебного пса на Первой мировой войне. Такие игры ставят своей целью представить войну не как глобальный нарратив победы над дегуманизированным врагом, а как реалистическую микроисторию, в которой цена каждой конкретной человеческой жизни бесконечно велика. Существуют, наконец, и полностью правдоподобные, документальные образовательные игры о войне и ее последствиях, основанные на архивных документах и устной истории, например, *Attentat 1942* (2017), разработанная в Карловом университете при поддержке Чешской академии наук: эта игра рекомендована для образовательных учреждений и признана образцом гуманизации истории в игровом медиуме (Šisler, 2019).

Эффекты медиа и аффекты игроков

Сегодня никто не станет обвинять *Space Invaders* в пропаганде насилия (хотя в 1980-х годах звучали и такие обвинения (Markey & Ferguson, 2017b)). Новым поводом для подозрения становится реализм, с которым игры-стрелялки от первого лица симулируют вооруженные конфликты. Здесь проблема, возможно, кроется не столько в реалистичности, сколько в активной позиции геймера, берущего в руки виртуальное оружие. Немецкий медиатеоретик и исследователь игр Стефан Гюнцель предлагает видеть в таком игроке картезианского субъекта, а в самом жанре — аллегория его интенциональности (Günzel, 2012). Как мы уже упоминали выше, медиум видеоигр уникален в том, как он передает опыт активного участия в событиях виртуального мира и, в частности, насилия над ним.

Идея «кинематографического аппарата» проблематизирует позицию зрителя (во многом вуайеристскую), глаз которого тоже становится частью этого аппарата (Бодри, 2017). Интересно было бы приложить эту теорию к видеоиграм, в которых трехмерный мир показывается через точку зрения от первого лица. Это

поможет объяснить, почему именно «first person shooter» кажутся критикам такими опасными: ведь в них виртуальный мир организован точно так же, каким он выглядит в прицеле современного огнестрельного оружия. Тем не менее, в отличие от кинематографа, где позиция зрителя жестко зафиксирована (Бодри, 2017), геймер не просто свободно перемещается в игровом мире, но и активно с ним взаимодействует, перестраивая его и разрушая и даже экстерминируя из него других человеческих и нечеловеческих агентов. Таким образом, именно точка зрения геймера становится символом абсолютной власти и контроля; и если нас и должно здесь что-то беспокоить, так это то, с каким энтузиазмом перенимает эту схему тотального контроля реально существующий военно-промышленный комплекс.

Боевой дрон — это «глаз, ставший оружием» (Шамаю, 2020). Боевые действия в XXI веке опосредуются через электронные медиа, начиная с «живых» видеотрансляций из горячих точек и заканчивая гибельными атаками боевых дронов, управляемых с другого континента. Пилоты этих дронов, находящиеся в безопасности на другом континенте, сравнивают свой опыт с видеоиграми, и учебный симулятор для такого солдата структурно совпадает с типичным интерфейсом видеоигры. Идеальная цель, к которой стремятся военные технологии такого рода, — расширить возможности «перспективы от первого лица», превратив ее в также хорошо известную из видеоигр «перспективу Бога»: многоглазые, вездесущие дроны, способные передавать изображение в высоком разрешении одновременно целого города или региона (Шамаю, 2020, с. 52). Таким образом, война становится не просто асимметричным, но односторонним осуществлением насилия над противником. Виртуальная реальность превращается в «червоточину», предоставляющую максимально быстрый путь из одного уголка «реальной реальности» в другой, в данном случае — в целях разрушительного воздействия на нее.

Но можем ли мы всерьез говорить о «реальной реальности» войны после Жана Бодрийара (Горных, 2016) с его критическим анализом войны в Персидском заливе (Baudrillard, 1995)? Не можем, отвечает на этот вопрос Маккензи Варк: «Война — это видеоигра» (Wark, 2007, p. 7). По-настоящему серьезный вопрос должен звучать так: а что, если жестокие видеоигры — это символический вызов, оспаривающий, пусть и в виртуальной форме, монополию государства на насилие? И даже когда мы говорим о преступниках реального мира, использовавших, по их собственным словам, видеоигры для подготовки к террористическим актам (как, например, в Крайстчерч: Lorenz, 2019), на самом деле их слова следует понимать как вызов государственной власти и контролю, конкретно в их случае более чем оправданному (Вилейкис, 2019).

Так чему же на самом деле могут научить «стрелялки»? Как показывает пример сообщества World of Tanks, поистине энциклопедическим знаниям о толщине брони у каждого из танков, принимавших участие во Второй мировой войне. На поверку реализм военных видеоигр чаще всего оказывается гиперреализмом, что особенно заметно, например, в изображении оружия (Schott, 2016, p. 100). Когда на первый план выходят поразительные эффекты и яркие впечатления, за которыми игрок на самом деле приходит в игру, симуляция «реального» рутинного опыта профессиональных военных теряет смысл в свете требований индустрии развлечений. Как и пилоты дронов, геймеры, скорее всего, окажутся совершенно беспомощны на поле реальных военных действий, не имея для этого соответствующей подготовки. Каждый, кто когда-либо был в тире, подтвердит: спустить курок в игре и в реальной жизни — это принципиально несопоставимый телесный опыт, несмотря на то, как охотно наше восприятие наводит между ними мостки. Тем не менее, как свидетельствуют разработчики обучающих программ для военных и полицейских, определенные навыки действительно можно перенести из игры в жизнь. Это, как правило, быстрота принятия решений и умение ориентироваться в ситуации (Saus et al., 2006, 2010). К этим навыкам, пожалуй, можно добавить целеустремленность и стратегическое планирование, которые пропагандируют апологеты геймификации, такие как Джейн Макгонигал (Макгонигал, 2018).

Агон и я: возможен ли побег из «магического круга»?

Американские исследователи игр (например, тот же Сикарт) редко ставят под сомнение удовольствие, которое эти игры обязаны доставлять. Тем не менее достаточно взглянуть на этот, без сомнения, радующий многих объект исследования через постколониальную перспективу, чтобы обнаружить в практике игры пугающее сходство с пыткой (Trammell, 2020). С другой стороны, европейские исследователи, особенно те, кто был связан с исследовательской группой «Игры и трансгрессивная эстетика» в Бергене в 2015–2019 годах, сразу исходят из того, что игры — это всегда немало насилия (Jørgensen, 2016). Пожалуй, всем нам знакомо ощущение, как будто особенно сложная или навязчивая игра злонамеренно пытается нас замучить. Входя в роль игрока, мы не только получаем контроль над игрой, но и соглашаемся на то, чтобы игра контролировала нас. Мы подчиняемся жестким и неудобным правилам игры и добровольно, пусть и не всегда охотно, принимаем наказание за то, что мы их нарушили. Можно предположить, что в любой игре присутствует элемент мазохизма (садомазохизм

сам по себе — это тщательно зарегулированная игровая практика) (Aardse, 2014). Не зря игровые критики выделяют такой жанр, как «мазокор» (Скоморох, 2016): в играх этого жанра боль, вызванная поражением, повторяется и усиливается до предела, что также многократно усиливает удовольствие от победы, когда она все-таки наступает.

Возможность проиграть — неотъемлемая и часто болезненная часть игрового опыта, как пишет в эссе «Искусство поражения» «отец» game studies Йеспер Юул (Juul, 2013). Здесь продуктивным может стать обсуждение того, в каких случаях эта боль имеет смысл и каким конкретно значением она наделяется. Так, в своем анализе нарративного игрового насилия Праудфут предлагает сосредоточиться именно на тех играх, которые намеренно вызывают у игроков такие непростые чувства, как стыд и горе, взывая к их этическим убеждениям в реальном мире и таким образом разрывая «магический круг». Праудфут связывает нарративное насилие в игре с удовольствием, которое получает «саб» (подчиненный) в БДСМ-практике (Proudfoot, 2019): по аналогии с последней, вступая в игру, игрок заключает с ней договор и добровольно подвергает себя негативным эмоциям. Праудфут специально подчеркивает, что эти эмоции — неотъемлемая часть подобной садомазохической игры, вне зависимости от ситуации победы или поражения.

Создание фантастических миров в виртуальной реальности предоставляет разработчикам игр абсолютную творческую свободу. С одной стороны, это потрясающий простор для реализации самых смелых фантазий и сокровенных желаний, а с другой — именно так становится возможной темная сторона видеоигры. Игроки, как правило, осведомлены, что у этого симулякра нет и не может быть оригинала, и это делает возможными даже самые отвратительные поступки. В однопользовательской игре эти поступки, как и их последствия, никогда не покинут пределов вымышленного мира, в котором все дозволено by design. Впрочем, то же самое осознание условности происходящего не позволяет так называемым серьезным играм до конца реализовать свой образовательный потенциал: какой бы эффективной ни была процедурная риторика, принимаясь за образовательную игру, ее пользователи обычно уже морально подготовлены к тому, что их сейчас будут чему-то учить — в большинстве случаев тому, что им и так уже до определенной степени известно. Арт-игры, по крайней мере иногда все еще способны удивлять игрока, хорошо знакомого с их контекстом, — но способны ли на это коммерческие игры?

Главное, чего не стоит делать никогда, — это понимать игры буквально. Отличный пример для такого обсуждения предлагает одна из самых аморальных игр недавнего прошлого — инди-фарс

Goat Simulator (2014), где вы — козел и цель вашей жизни — вести себя по-свински, разрушая и без того расплзающийся по швам, кишачий глитчами игровой мир (Robertson, 2014). Анализируя Goat Simulator с точки зрения animal studies Джозеф Андертон возмущается тем, что она воспроизводит бездумное и потенциально жестокое отношение к другим существам, не являющимся людьми (Anderton, 2016, pp. 145–146). Тем не менее даже сам Андертон признает, что козел в игре — вовсе не то же самое, что козел в жизни: если в ней и есть что-то настоящее, то это как раз нелепые глитчи — случайные и намеренные ошибки, не позволяющие игроку забыть в комфортной иллюзии игрового «магического круга» (Хёйзинга, 2020). И более того, допуская эти многочисленные недоработки, разработчики целенаправленно проблематизируют различие между вседозволенностью виртуальной реальности и ограничениями реального мира. Создавая дополнительный уровень интерпретации, в описании игры они шуточно пишут о том, что лучше потратить деньги на живого козла, чем на их грубую поделку, — и это тоже отличный способ сместить перспективу игроков, заставить их посмотреть на реальность под другим углом.

Как и читатели, и зрители до них, в большинстве случаев игроки отлично справляются с тем, чтобы отличить реальность от художественного вымысла. Проблемы начинаются, как только виртуальный мир перестает быть полностью вымышленным, разрывая пресловутый «магический круг» (Хёйзинга, 2020). Так, например, происходит в многопользовательских игровых мирах, где другие персонажи — такие же люди, и то, что происходит онлайн, может прямо отразиться на их реальной жизни. Кража, оскорбление или угроза в интернете реальны в той же степени, что и в реальной жизни, хотя полная или частичная анонимность снижает риск понести за них ответственность (Dibbell, 1994). И здесь особенно продуктивной может быть правовая перспектива: само понятие киберпреступления помогает обнаружить (или даже преодолеть) границу между игрой и жизнью. Ведь сама возможность нарушить закон реального мира, находясь в виртуальном мире, указывает на то, что последний больше не является фикцией.

Вместо заключения:
поприветствуем наших авторов

Утопические проекты первых исследователей видеоигр предполагали, что в виртуальном будущем, в 2020 году окончательно превратившемся в наше обыденное настоящее, у всех нас будут равные права на то, чтобы воплотиться в любой, даже самой фантастической форме, независимо от материальных признаков тела,

в котором обитает наше сознание (Кастронова, 2010). К сожалению, бытие в синтетическом мире не отменяет ни пол, ни гендер, ни этническую принадлежность, ни еще более проблематичную категорию расы, а вместо этого воспроизводит старые отношения власти, а вместе с ними и различные способы угнетения. Тем не менее точно так же, как и в реальном мире, мы можем противостоять насилию и контролю, используя игровые практики, ставящие под вопрос подобные отношения или даже полностью отменяющие их (перефразируя Варка, можно назвать это игрой по правилам игры, но против ее игрового мира (Wark, 2007, p. 13)). Одна из таких практик — сложные, далеко не прямолинейные отношения между игроком-женщиной и подчиненным ей персонажем-мужчиной в игре *Uncharted: A Thief's End* — рассматривается в статье Терезы Кробовой «I Wasn't Looking at His Nice Ass: How to Play the "Female Way"». Ее коллега Матильда Сталь, в свою очередь, спрашивает, кто в принципе возможен онлайн в игре *CS:GO* («Who is possible online? Technological affordances and social norms shaping in-game identities») и насколько это мужское дело — хвастаться скинами своего оружия.

Жестокие видеоигры — это отражение современной политической системы, не всегда предвиденный результат виртуализации реального мира и в конечном счете насилия капитала. Помещая игры в этот расширенный контекст, Дмитрий Бойченко в статье «The Violent Becoming: The Complications of Video Games in the Order of Capital» объясняет, как они симулируют — и стимулируют — становление субъективности игрока. Игры практикуют над нами как мягкие, так и жесткие формы контроля, на которые игроки отвечают множеством различных стратегий сопротивления. В этой связи Виктория Константюк анализирует, как вирусная интерактивная игрушка вторгается в приватные цифровые пространства, мягко принуждая своего человека-хозяина к невротически повторяемым действиям в статье «Невидимое насилие: тирания бесконечности и наслаждение в инкрементальных играх (на примере игры "Ёлочка", *Stark Game*)». Опираясь на многолетний опыт в ролевой игре *ArcheAge*, Виктория Василевская задается вопросом в своей работе «A non-criminal pirate in *ArcheAge*: creating ambivalence in the tribe by playing outside of the determined social practices», обязательно ли в этой игре быть преступником, чтобы считаться пиратом, и что такое в конечном счете законы виртуального мира. Наконец, Евгений Балинский в статье «Проблематика восстания слепых в игровой индустрии» рассматривает, как опыт людей, лишенных зрения, может быть переведен на язык видеоигр.

Ужасное в играх — это одновременно сопротивление рациональному контролю и мучительный, потенциально травмирующий опыт, способный навсегда изменить то, как игрок видит себя

и мир. Алеша Серада описывает в своей статье «*Crudely, a Machine. The Dream Machine Through the Lens of Russian Formalism*», как темная материя вырывается из-под контроля в малобюджетной, неторопливой пластилиновой инди-игре *The Dream Machine* (2010–2017), творчески интерпретирующей наследие Зигмунда Фрейда.

Насилие над реальностью — вот крайняя степень жестокости, на которую цифровые игры становятся способны благодаря все возрастающим технологическим возможностям фотореалистичной симуляции вымышленных миров. В более широком философском смысле Тимур Хамдамов углубляется в видеоигровую симуляцию в качестве мысленного эксперимента, обозначает технические и концептуальные требования к такому методу. Дэмиен Стюарт анализирует осязательный фидбэк в игре *Deus Ex: Mankind Divided*. В своей статье «*When Representations Become Acts: Gamepad Vibration as Physical Violence in Deus Ex: Mankind Divided*» он показывает, как внезапное, потенциально пугающее вторжение в чувственный опыт игрока заставляет нас переосмыслить понятие о «теле игрока» и в какой мере оно совпадает (или не совпадает) с нашим физическим телом. Наконец, Лизавета Когаленок исследует новые практики внутриигровой фотографии как своеобразный симулякр симулякра, у которого нет и не может быть референта в реальности.

В педагогических целях мы включили в сборник два авторизованных перевода современных авторов, которые намеренно раздвигают рамки исследований игр, включая в них не только светлую и веселую, но и темную и, без преуменьшения, кошмарную сторону игрового опыта. В первом случае мы знакомим наших русскоязычных читателей с актуальными идеями на стыке исследований игры и критической теории расы в статье «Игра, пытка и Черный опыт». Обращаясь к Черному опыту американцев, происходящих от рабов, ее автор Аарон Трамел объясняет, что на самом деле игра не просто жестока. Для того, с кем играют, игра не так уж и часто бывает полностью добровольной, и в этом смысле пытка — это тоже игра.

Второй перевод, статья «Вклад звездной иконографии в пространственную проблематику компьютерных игр: случай игр-хорроров» французского исследователя медиа Гийома Байшелье, ставит под сомнение героический нарратив освоения космоса, вместо этого обращаясь к ужасу, порождаемому бесконечно открытым пространством.

Эта коллективная монография стала результатом трех международных мероприятий (двух семинаров и конференции), проведенных в 2017–2019 годах в Европейском гуманитарном университете (Вильнюс, Литва) под эгидой сообщества *Games & Scholars*, а также в рамках деятельности Лаборатории исследований визуальной культуры и современного искусства. Мероприятия

проходили при поддержке Академического департамента социальных наук и SIDA. Мы выражаем благодарность всем авторам этого сборника, всем участникам и гостям наших мероприятий, нашим друзьям из московского сообщества исследователей игр, петербургского центра исследований игр ЛИКИ, из сообщества исследователей игр Ягеллонского университета lvl.up и, наконец, нашим программным докладчикам: Томашу Майковскому, Лиэму Митчеллу и Гарету Шотту. Отдельная благодарность отправляется к Аарону Трамелу и Гийому Байшелье за их терпение, понимание и поддержку при работе с переводами их текстов.

Литература

- Aardse, K. (2014) *The Other Side of the Valley; Or, Between Freud and Video-games*. In: *Journal of Games Criticism*, no. 1, Vol. 1, pp. 1-14.
- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 203 p.
- Anderton, J. (2016) *Cyberbeasts: Substitution and Trivialization of the Non/Human Animal in Home Movies, Memes, and Video Games*. In: *Screening the Nonhuman: Representations of Animal Others in the Media*. Lanham, MD: Lexington Books, pp. 133-148.
- Baudrillard, J. (1995) *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington. Indiana University Press, 87 p.
- Chapman, A. (2019) *The Undead Past in the Present—Historical Anxiety and the Nazi Zombie*. In: *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay*. New York, NY: Routledge, pp. 44-56.
- Clarke, B., Rouffaer, C., and Sénéchaud, F. (2012) *Beyond the Call of Duty: Why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers?* *International Review of the Red Cross*, no. 94, Vol. 886, pp. 711-737. DOI: 10.1017/S1816383113000167.
- Condis, M. (2018) *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press, 138 p.
- Costikyan, G. (2013) *Uncertainty in Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 152 p.
- Crump, E. (2014) *Turn That Game Back On: Video Games, Violence and the Myth of Injury to the Public Good*. In: *Auckland University Law Review*, no. 20, pp. 171-194.
- Day, T. R., and Hall, R. C. W. (2010) *Deja Vu: From Comic Books to Video Games: Legislative Reliance on Soft Science to Protect against Uncertain Societal Harm Linked to Violence v. The First Amendment*. In: *Oregon Law Review*, no. 89, pp. 415-452.
- Dibbell, J. (1994) *A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society*. In: *Annual Survey of American Law*, 471 p.
- Galloway, A. R. (2004) *Protocol: How control exists after decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press, 260 p.
- Giometti, G. W., and Markey, P. M. (2007). *Violent video games and anger as predictors of aggression*. *Journal of Research in Personality*, no. 41, Vol. 6, pp. 1234-1243. DOI: 10.1016/j.jrp.2007.02.005.

- Gordon, R. S. C. (2005) Real tanks and toy tanks: Playing games with history in Roberto Benigni's *La vita è bella/Life is Beautiful*. *Studies in European Cinema*, no. 2, Vol. 1, pp. 31–44. DOI: 10.1386/seci.2.1.31/1.
- Gualeni, S., and Vella, D. (2020) *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 123 p.
- Gunter, W. D., and Daly, K. (2012) Causal or spurious: Using propensity score matching to detangle the relationship between violent video games and violent behavior. *Computers in Human Behavior*, no. 28, Vol. 4, pp. 1348–1355. DOI: 10.1016/j.chb.2012.02.020.
- Günzel, S. (2012) The Mediality of Computer Games. *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. New York: Springer, pp. 31–46.
- Jenkins, H. (2006) War between effects and meaning: Rethinking the video game violence debate. In: *Digital generations*. New York: Lawrence Erlbaum, pp. 19–31.
- Jessie Earl. (2021, March 12). *Six Days in Fallujah – The Hypocrisy of „Apollitical” War Stories*. [video]. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=OFmfVdX9IjQ> [Accessed 27 February 2021].
- Jørgensen, K. (2016) The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. *Game Studies*, no. 16, Vol. 2. [online] Available from: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> [Accessed 6 February 2021].
- Juul, J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 157 p.
- Lorenz, T. (March 15, 2019) The Shooter's Manifesto Was Designed to Troll. *The Atlantic*.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017a) *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games is Wrong*. Dallas, TX: BenBella Books.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017b). Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research. *American Journal of Play*, no. 10, Vol. 1, pp. 99–115.
- Markey, P. M., French, J. E., Markey, C. N. (2015) Violent Movies and Severe Acts of Violence: Sensationalism versus Science. *Human Communication Research*, no. 41, Vol. 2, pp. 155–173. DOI: 10.1111/hcre.12046.
- Markey, P. M., Markey, C. N. (2010) Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, no. 14, Vol. 2, pp. 82–91. DOI: 10.1037/a0019000.
- Mitchell, L. (2018) *Ludopolitics: Videogames against control*. Winchester, UK; Washington, USA: Zero Books, 353 p.
- Nebel, S., Schneider, S., and Rey, G. D. (2016). Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft in Education and Research. *Journal of Educational Technology & Society*, no. 19, Vol. 2, pp. 355–366.
- Nyberg, A. K. (1999). Comic Book Censorship in the United States. In: *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-comics Campaign*. Vancouver, BC; Madison, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, pp. 42–74.
- Proudfoot, S. (2019) Look at What You've Done: Exploring Narrative Displeasure in Video Games. *The Popular Culture Studies Journal*, no. 7, Vol. 2, pp. 158–178.
- Robertson, A. (2014, April 1) If you play one goat simulator in 2014, make it this one. [online] *The Verge*. Available from: <https://www.theverge.com/2014/4/1/5569950/goat-simulator-review> [Accessed 2 December 2021].

- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J. (2010) Perceived learning outcome: The relationship between experience, realism, and situation awareness during simulator training. *International Maritime Health*, Vol. 61, pp. 258–264.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J., Riisem, P. K., Andersen, R., Thayer, J. F. (2006) The Effect of Brief Situational Awareness Training in a Police Shooting Simulator: An Experimental Study. *Military Psychology*, no. 18, Vol. 1, pp. 3–21. DOI: 10.1207/s15327876mp1803s_2.
- Schott, G. (2016) *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. New York: Bloomsbury Academic, 288 p.
- Schott, G., Mäyrä, F., Marczak, R., van Vught, J. (2013) DeFragging Regulation: From putative effects to ‘researched’ accounts of player experience. In: *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Šisler, V. (2019) Critical War Game Development: Lessons Learned from Attentat 1942. In: *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 201–222.
- Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, Ontario, Canada: Broadview Press, 179 p.
- Taylor, J. (2021, March 24) Australia urged to move on from ‘moral panic’ over video games after Disco Elysium banned. [online] *The Guardian*. Available from: <http://www.theguardian.com/games/2021/mar/24/australia-urged-to-move-on-from-moral-panic-over-video-games-after-disco-elysium-banned>. [Accessed 2 December 2021].
- Trammell, A. (2020). Torture, Play, and the Black Experience. In *G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, no. 1, vol. 9. [online] Available on the Internet: <https://www.gamejournal.it/torture-play/> [Accessed 13 December 2021].
- van Ooijen, E. (2018) The Killability of Fish in The Sims 3: Pets and Stardew Valley. *The Computer Games Journal*, no. 7, Vol. 3, pp. 173–180. DOI: 10.1007/s40869-018-0055-x.
- Wark, M. (2007) *Gamer Theory*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 200 p.
- Westerlaken, M. (2017) *Self-Fashioning in Action: Zelda’s Breath of the Wild Vegan Run*. Proceedings of Philosophy of Computer Games Conference, Kraków.
- Бакланов, А. (29 мая 2019) Красноярский депутат предложил запретить игру Minecraft, обнаружив в ней пропаганду насилия. Есть версия, что он перепутал ее с Warcraft. [онлайн] *Meduza*. Доступ по: <https://meduza.io/feature/2019/05/29/krasnoyarskiy-deputat-predlozhit-zapretil-minecraft-obnaruzhiv-v-ney-propagandu-nasiliya-est-versiya-chto-on-pereputal-ee-s-warcraft> [Просмотрено 11 декабря 2021].
- Бодри, Ж.-Л. (2017) Идеологические эффекты базового кинематографического аппарата. [онлайн] *Cineticle*, no. 23. Доступ по: <http://cineticle.com/magazine/1563-23-0-jean-louis-baudry-ideological-effects.html> [Просмотрено 11 ноября 2021].
- Вилейкис, А. (12 июля 2019) Заслуживает ли террорист заботы? [онлайн] *Нож*. Доступ по: <https://knife.media/caring-for-terrorists/> [Просмотрено 11 декабря 2021].
- Горных, А. (2016) Деполитизация войны. *ТОPOS*, no. 1–2, с. 230–260.

- Кастронова, Э. (2010) *Бегство в виртуальный мир*. Ростов-на-Дону: Феникс, 214 с.
- Макгонигал, Д. (2018) *Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир*. М.: Манн, Иванов и Фербер, 384 с.
- Скоморох, М. М. (2016) Мазокор: Наследие Сада и Мазоха в компьютерных играх. В: *Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр*. Фонд развития конфликтологии, с. 371–392.
- Хэйзинга, Й. (2019) *Homo Ludens. Человек играющий*. М.: Азбука, 400 с.
- Шамаю, Г. (2020) *Теория дрона*. М.: Ad Marginem, 280 с.

References

- Aardse, K. (2014) The Other Side of the Valley; Or, Between Freud and Video-games. In: *Journal of Games Criticism*, no. 1, Vol. 1, pp. 1–14.
- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 203 p.
- Anderton, J. (2016) Cyberbeasts: Substitution and Trivialization of the Non/Human Animal in Home Movies, Memes, and Video Games. In: *Screening the Nonhuman: Representations of Animal Others in the Media*. Lanham, MD: Lexington Books, pp. 133–148.
- Baklanov, A. (2019, 29 May) Krasnoyarskii deputat predlozhit' zapretit' igru Minecraft, obnaruzhiv v nei propagandu nasiliia. Est' versia, chto on pereputal ee s Warcraft. [online] Meduza. Available from: <https://meduza.io/feature/2019/05/29/krasnoyarskiy-deputat-predlozhit-zapretit-it-minecraft-obnaruzhiv-v-ney-propagandu-nasiliya-est-versiya-chto-on-pereputal-ee-s-warcraft> [Accessed 11 December 2021].
- Baudrillard, J. (1995) *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington. Indiana University Press, 87 p.
- Baudry, J.-L. (1974) Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. (A. Williams, transl.) In: *Film Quarterly*. Berkeley, CA: University of California Press, no. 28, Vol. 2, pp. 39–47. DOI:10.2307/1211632.
- Castronova, E. (2008) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Chamayou, G. (2015) *Drone Theory*. London: Penguin UK, 305 p.
- Chapman, A. (2019) The Undead Past in the Present—Historical Anxiety and the Nazi Zombie. In: *The Playful Undead and Video Games: Critical Analyses of Zombies and Gameplay*. New York, NY: Routledge, pp. 44–56.
- Clarke, B., Rouffaer, C., and Sénéchaud, F. (2012) Beyond the Call of Duty: Why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers? *International Review of the Red Cross*, no. 94, Vol. 886, pp. 711–737. DOI: 10.1017/S1816383113000167.
- Condis, M. (2018) *Gaming masculinity: Trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture*. Iowa City, IA: University of Iowa Press, 138 p.
- Costikyan, G. (2013) *Uncertainty in Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 152 p.
- Crump, E. (2014) Turn That Game Back On: Video Games, Violence and the Myth of Injury to the Public Good. In: *Auckland University Law Review*, no. 20, pp. 171–194.
- Day, T. R., and Hall, R. C. W. (2010) *Deja Vu: From Comic Books to Video Games: Legislative Reliance on Soft Science to Protect against Uncertain Societal*

- Harm Linked to Violence v. The First Amendment. In: *Oregon Law Review*, no. 89, pp. 415–452.
- Dibbell, J. (1994) A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society. In: *Annual Survey of American Law*, 471 p.
- Galloway, A. R. (2004) *Protocol: How control exists after decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press, 260 p.
- Giumetti, G. W., and Markey, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, no. 41, Vol. 6, pp. 1234–1243. DOI: 10.1016/j.jrp.2007.02.005.
- Gordon, R. S. C. (2005) Real tanks and toy tanks: Playing games with history in Roberto Benigni's *La vita è bella/Life is Beautiful*. *Studies in European Cinema*, no. 2, Vol. 1, pp. 31–44. DOI: 10.1386/seci.2.1.31/1.
- Gornykh, A. (2016) Depolitizatsiia voiny [Depoliticization of war]. *TOPOS*, no 1–2, pp. 230–260.
- Gualeni, S., and Vella, D. (2020) *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 123 p.
- Gunter, W. D., and Daly, K. (2012) Causal or spurious: Using propensity score matching to detangle the relationship between violent video games and violent behavior. *Computers in Human Behavior*, no. 28, Vol. 4, pp. 1348–1355. DOI: 10.1016/j.chb.2012.02.020.
- Günzel, S. (2012) The Mediality of Computer Games. *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. New York: Springer, pp. 31–46.
- Jenkins, H. (2006) War between effects and meaning: Rethinking the video game violence debate. In: *Digital generations*. New York: Lawrence Erlbaum, pp. 19–31.
- Jessie Earl. (2021, March 12). *Six Days in Fallujah – The Hypocrisy of «Apollitical» War Stories*. [video]. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=OFmfVdX9ljQ> [Accessed 27 February 2021].
- Jørgensen, K. (2016) The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. *Game Studies*, no. 16, Vol. 2. [online] Available from: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> [Accessed 6 February 2021].
- Juul, J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: The MIT Press, 157 p.
- Lorenz, T. (March 15, 2019) The Shooter's Manifesto Was Designed to Troll. *The Atlantic*.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017a) *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games is Wrong*. Dallas, TX: BenBella Books.
- Markey, P. M., and Ferguson, C. J. (2017b). Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research. *American Journal of Play*, no. 10, Vol. 1, pp. 99–115.
- Markey, P. M., French, J. E., Markey, C. N. (2015) Violent Movies and Severe Acts of Violence: Sensationalism versus Science. *Human Communication Research*, no. 41, Vol. 2, pp. 155–173. DOI: 10.1111/hcre.12046.
- Markey, P. M., Markey, C. N. (2010) Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, no. 14, Vol. 2, pp. 82–91. DOI: 10.1037/a0019000.
- McGonigal, J. (2011) *Reality Is Broken*. London: Penguin Books, 402 p.
- Mitchell, L. (2018) *Ludopolitics: Videogames against control*. Winchester, UK; Washington, USA: Zero Books, 353 p.

- Nebel, S., Schneider, S., and Rey, G. D. (2016). Mining Learning and Crafting Scientific Experiments: A Literature Review on the Use of Minecraft in Education and Research. *Journal of Educational Technology & Society*, no. 19, Vol. 2, pp. 355–366.
- Nyberg, A. K. (1999). Comic Book Censorship in the United States. In: *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-comics Campaign*. Vancouver, BC; Madison, NJ: Fairleigh Dickinson University Press, pp. 42–74.
- Proudfoot, S. (2019) Look at What You've Done: Exploring Narrative Displeasure in Video Games. *The Popular Culture Studies Journal*, no. 7, Vol. 2, pp. 158–178.
- Robertson, A. (2014, April 1) If you play one goat simulator in 2014, make it this one. [online] *The Verge*. Available from: <https://www.theverge.com/2014/4/1/5569950/goat-simulator-review> [Accessed 2 December 2021].
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J. (2010) Perceived learning outcome: The relationship between experience, realism, and situation awareness during simulator training. *International Maritime Health*, Vol. 61, pp. 258–264.
- Saus, E.-R., Johnsen, B. H., Eid, J., Riisem, P. K., Andersen, R., Thayer, J. F. (2006) The Effect of Brief Situational Awareness Training in a Police Shooting Simulator: An Experimental Study. *Military Psychology*, no. 18, Vol. 1, pp. 3–21. DOI: 10.1207/s15327876mp1803s_2.
- Schott, G. (2016) *Violent Games: Rules, Realism and Effect*. New York: Bloomsbury Academic, 288 p.
- Schott, G., Mäyrä, F., Marczak, R., van Vught, J. (2013) DeFragging Regulation: From putative effects to 'researched' accounts of player experience. In: *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Šisler, V. (2019) Critical War Game Development: Lessons Learned from Attention 1942. In: *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*. New York: Bloomsbury Academic, pp. 201–222.
- Skomorokh, M. M. (2016) Mazokor: Nasledie Sada i Mazokha v komp'yuternykh igrakh [Masokor: The Legacy of Sade and Masoch in Computer Games]. *Mediafilosofiya XII. Igra ili real'nost'? Opyt issledovaniya komp'yuternykh igr*. Fond razvitiya konfliktologii, pp. 371–392.
- Suits, B. (2005) *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough, Ontario, Canada: Broadview Press, 179 p.
- Taylor, J. (2021, March 24) Australia urged to move on from 'moral panic' over video games after Disco Elysium banned. [online] *The Guardian*. Available from: <http://www.theguardian.com/games/2021/mar/24/australia-urged-to-move-on-from-moral-panic-over-video-games-after-disco-elysium-banned>. [Accessed 2 December 2021].
- Trammell, A. (2020). Torture, Play, and the Black Experience. In *G|M|E Games as Art, Media, Entertainment*, no. 1, vol. 9. [online] Available on the Internet: <https://www.gamejournal.it/torture-play/> [Accessed 13 December 2021].
- van Ooijen, E. (2018) The Killability of Fish in The Sims 3: Pets and Stardew Valley. *The Computer Games Journal*, no. 7, Vol. 3, pp. 173–180. DOI: 10.1007/s40869-018-0055-x.
- Wark, M. (2007) *Gamer Theory*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 200 p.
- Westerlaken, M. (2017) *Self-Fashioning in Action: Zelda's Breath of the Wild Vegan Run*. Proceedings of Philosophy of Computer Games Conference, Kraków.