

УДК 111

DOI: 10.17223/1998863X/50/4

С.В. Оболкина

## КИБЕРТЕКСТ КАК ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ОНТОЛОГИЯ

*Феномен компьютерных игр и его междисциплинарные исследования (game studies) предоставляют интересные возможности для философии эпохи «онтологического поворота». В контексте исследований оснований образа реальности автор предлагает конвергентный подход, условно обозначенный как «экспериментальная онтология». Она призвана помочь ответить на вопрос: является ли система данных нам условий понятности опыта единственно возможной онтологией?*

*Ключевые слова: онтология, онтологический поворот, game studies, кибертекст, компьютерная игра.*

Game studies – это активно развивающаяся философская дисциплина, исследующая феномен видео- и компьютерных игр (далее КИ). Ее развитие инициировано, во-первых, той значимостью, которой обладают КИ в современной культуре, во-вторых, изменениями, которые претерпевает игровая индустрия: помимо очевидной перспективы развития, связанной с ростом производительности компьютеров, создатели игр все чаще пытаются реализовать интересные концептуально-смысловые задачи. Основным тезисом статьи выступает положение о том, что КИ могут выступать пространством экспериментирования, целью которого являлось бы особого рода практическое исследование теоретических положений онтологического характера; главной проблемой таких исследований выступает вопрос о том, насколько жесткими являются когнитивные детерминанты естественного для нас образа мира.

То, что КИ имеют возможность стать вспомогательным арсеналом науки, мы хорошо знаем – достаточно вспомнить о геймификации научных исследований (например, игра Foldit). Но у КИ существует неменьший философский потенциал. В частности, направление Notgames (не-игры), которое представляет собой «удачный концепт для обозначения игр, самым своим существованием опровергающих стереотипы о продукции этой индустрии» [1. С. 52]. Автор манифеста «глубокой игры» Николай Дыбовский сравнивает КИ с образом инициации, где человека «игровым образом убивали, его игровым же образом возрождали к жизни». Поэтому КИ может подарить человеку конфликт, но не тот, который реализуют большинство игр жанра action или shooter, – «конфликт ножа, который проходит сквозь масло» [2]. Конфликт должен оказывать «шокирующее воздействие». А поскольку «игра – это модель мира», как утверждает Дыбовский, КИ имеют шанс быть не просто *не* развлечением, но и неким онтологическим «инструментом», формирующим характеристики человеческой ментальности: «Мне очень хочется сделать игру о горизонтах интеллекта. О том, как может меняться и расширяться человеческое сознание» [3].

Подобным «апгрейдом» озабочена и современная философия, в которой происходит онтологический поворот: поворот к онтологии как философской

дисциплине и поворот от прежней онтологии. Э. Пикеринг на примере попыток управлять Миссисипи, которая «хочет двигаться», требует не просто нового взгляда на природу, он требует «разрушить чары» прежней онтологии [4]. Философам важно снова рассказывать истории о том, «как все устроено», поэтому представители спекулятивного реализма встают в решительную оппозицию установкам корреляционизма (трансцендентализма). У новой онтологии новые герои – активно вводятся новые понятия: контингентность, гиперхаос, замещающая причинность, плоская тектоника и др. Философы предлагают новые образы реальности и тем самым словно опрашивают человека на предмет когнитивных возможностей для формирования таковых. Может, бытийным взрослением является готовность ко всегда иному (контингентному, по К. Мейясу) миру и важен отказ от принципа достаточного основания (а это, по сути, попытка слома той «техники» мысли, которая оперирует принципом линейной причинности)? [5]. Философия работает с глубинными структурами миропредставления, подвергая ревизии привычные кинестатические образы. Например, Г. Харман в рассуждениях о «расплавленной сердцевине» объектов заставляет нас формировать наглядный образ пространственных взаимодействий, где сам принцип локальности – когда один объект воздействует на другой, «соприкасаясь», – перестает играть регулятивную роль [6]. Может показаться, что философам просто требуется новизна, но, по сути, онтология продолжает свою работу на очередном этапе взросления человека. Это возможно, потому что онтология по определению имеет дело с условиями понятности опыта: «Эмпирическое описание бесконечно, рассеянно; оно запутывается в переплетениях тысяч и тысяч противоречивых обстоятельств и связей. Разобрать их и увидеть внутреннюю связь невозможно, если не посмотреть глазами каких-то других предметов, которые суть теоретические конструкции. Между тем идеи и формы Платона и являются такими первичными конструкциями, коим отнюдь не приписывалось существование материальных предметов, они и есть условие их понятности», – отмечал еще М.К. Мамардашвили [7. С. 80–81]. Онтология формирует понятия, которые являются регулятивными идеями. «Они задают смысл всем теоретическим видам человеческих исканий, направленным на исследование «природы вещей», бытие которых *предполагается* имеющим место вне теории» [8. С. 78–79]. Таким образом, современная онтология ведет поиск когнитивного инструментария, с помощью которого мы могли бы иметь «расширенный арсенал» понятности.

Онтологическая проблематика ставится во главу угла и современной философией сознания: Д. Деннетт, Д. Чалмерс, Ф. Варела, Т. Менцингер и другие полагают реальность чем-то таким, что происходит где-то и как-то, но помимо человека. Радикальнее всего эта проблема озвучена Т. Менцингером, который предлагает теорию «туннеля Эго»: мозг как бы «сверлит» феноменальный туннель в физической реальности, и феноменальное переживание создает в туннеле единую модель мира. В центр модели мозг помещает внутренний образ нас самих – модель личности человека, которому, собственно, даже не обязательно существовать. «В принципе, это переживание возможно и без глаз, его мог бы получить даже лишенный тела мозг в лабораторном сосуде» [9. Р. 21].

Таким образом, общая интенция современного этапа онтологической проблематики (или, возможно, проблематизации реальности) связана с идеей о когнитивной тесноте; реальность мыслится значительно «больше» той модели, с которой мы имеем дело в нашем сознании. Но это общее настроение реализуется как принципиально различные концептуальные установки; условно это различие можно рассматривать как оптимистичный и пессимистичный сценарии: для онтологии и концептуальных разработок в сфере КИ указанная «теснота» – это повод для расширения, наращивания онтологических возможностей; для философии сознания данная нам «теснота» – это все, что есть.

Сама по себе эта ситуация не новая – онтология всегда имела в качестве своего-иного пессимистичного оппонента. Изначально это была логология [10], Пармениду оппонировал Горгий, говоря о том, что бытие – всего лишь фигура речи. Относительно недавние «диктатуры» социальности, языка и дискурса в посклассической мысли вполне можно считать этапом в этом вечном противостоянии онтологии и логологии. Но сегодня все чаще используется понятие «виртуальности», которой оспаривается онтологический статус реальности. Вот и Менцингер утверждает, что реальность для нас – это *всего лишь* виртуальность: «Не эту ли мысль о „тоннеле реальности“ мы находим в работах о виртуальной реальности и программировании новейших видеоигр или в популярных работах неакадемических философов, таких как Роберт Антон Уилсон и Тимоти Лири?» [9. С. 8–9]. Однако даже если Менцингер прав и мы представляем собой нейробиологические сингулярности, заточенные в «тоннель Эго» (как пилот на тренажере), то почему это не повод заняться практическим расширением этой тесноты (т.е. разнообразить тренажеры)? Разве обязательны допущения о «запертости» и «окончателности» даже в такой умозрительной концепции сознания? Одним словом, концептуальный выигрыш в любом случае на стороне оптимистического сценария, поскольку современному этапу онтологической проблематики повезло с возможностью конвергенции – с виртуальностью современность активно учится работать техническими средствами. Поэтому один из моментов философского потенциала КИ можно обозначить рабочим термином «экспериментальная онтология».

Принуждены ли мы к одной системе понятности опыта, связанной, например, с линейным пониманием причинности, или возможно действовать, ориентируясь на нисходящую обусловленность событий (как, например, это предполагает холистическая интерпретация вероятности)? С другой стороны, какие средства мы бы привлекали, чтобы выжить / выиграть в мире с только линейным детерминизмом, дополненным отологической множественностью (как предлагают концепции многомирности)? Возможно, выбранным «скиллом» было бы не восполнение человека искусственным интеллектом, а максимально обострившееся чутье в духе «ночного сознания» или навык атараксии и ориентация на движение в потоке? Еще интересней было бы поэкспериментировать с тем, какие условия понятности мира (и, соответственно, концепты как почва для формирования понятий новой онтологии) вызрели бы у «жителя» гиперхаоса в духе Мейясу... Но, возможно, в результате всех экспериментов мы поняли бы только то, что игроки лишь подстраи-

вают привычную онтологию под любой сюрреалистический мир – и это тоже явилось бы ответом.

В свое время технические возможности компьютера позволили науке (названной постнеклассической) осуществить прорыв к естественному миру – миру, в котором шумы и помехи не элиминируются, а фиксируются и выстраивают модель максимального приближения. КИ (при наличии доброй воли геймдизайнеров) могут предоставить возможность дополнять умозрительность онтологических нарративов практическим моделированием.

Строить нечто новое возможно как минимум тогда, когда обнажены конструктивные скрепы старого. Привычное же становится явным лишь тогда, когда дает сбой. Почему бы не попытаться в игровом режиме «сломать» онтологическое основание миропредставления? В искусственно созданном мире КИ может происходить когнитивный слом (или взлом) привычных условий понятности опыта (в порядке эксперимента, разумеется).

Конечно, следует уточнить использование понятия «эксперимент» в обсуждаемом контексте. Поскольку условия понятности – это когнитивный инструментарий, более уместным было бы использовать средневековое понятие «экспериментация»: оно означало «опытность» человека как результат воздействия на него извне (для средневековых мыслителей – со стороны Бога, демонов и ангелов); процесс таких праксио-экзистенциальных приобретений был крайне важен в духовной жизни человека. Алхимики трансформировали «экспериментацию» в «экспериментум», что означало «взять на пробу»; речь в большей степени шла уже о природных вещах и процессах. В конечном итоге «экспериментация» превратилась в «эксперимент» как установку активного воздействия на мир со стороны человека. КИ имеют шанс создать локус ситуации, где мир в достаточной степени другой, чтобы его снова невозможно было просто «иметь в виду», – тем самым возвращая к жизни искусство экспериментации. При этом, однако, сам этот локус, выстроенный ради «онтологической экспериментации», выступает все-таки пространством эксперимента. Лорд-канцлер Ф. Бэкон назвал научный эксперимент пыточной природы, (очевидно, неплохо ориентируясь в том, что искусственно созданные условия позволяют предмету нашего интереса отвечать на вопросы быстрее и точнее). Эксперимент – это исследование, предполагающее искусственно созданные и, как правило, экстремальные условия (экстремумы температур, давления, инъекции, лабиринты и т.п.). КИ тоже могут претендовать на статус «пыточной» природы – человеческой природы.

Однако важно понять, почему не литература, не киноискусство, а именно КИ могут выступать в роли гипотетической экспериментальной онтологии, ведь воображаемое как таковое имеет мощный антропогенный потенциал. Это показывает Х. Вульф, рассуждая о современном «пикторианском повороте» [11]. Важное отличие КИ от других арт-объектов связано с тем, что КИ имеют дело с моделированием действий [12] – а действия могут быть возможны или нет, если реальность имеет какую-то «жесткость», онтологическую резистентность. Отнюдь не для всякого воображаемого мира автору требуется ломать онтологические скрепы и выстраивать новые. Наши слова не порождают новых миров, хотя и подстегивают воображение. Поэтому правильнее говорить не о создании, а о производстве новых миров посредством КИ. «Термин „производство“ [production] употребляется в соответ-

ствии с его этимологическим корнем (лат. *producere*), обозначающим действие „выдвижения“ какого-либо предмета в пространстве» [13. С. 10]. А это означает создание определенной тектоники. Это скрытая «в глубине» система опор, обеспечивающая стабильность, и система механизмов, производящих движение. Инженерная метафора важна не только как анти-демеургическая прививка, но и в качестве довода в пользу КИ как пространства онтологических экспериментов.

Э. Аарсет говорит о КИ как о кибертексте. Префикс «кибер» указывает на то, что текст рассматривается машиной: «не метафорически, а как механическое устройство для определенного производства знаков и смыслов» [14. Р. 12–13]. Прообраз компьютера – аналитическая машина Баббиджа и Лавлейс – была вдохновлена не литературой, а ткацким станком Жаккарда [15]. «Машина» по своему исходному греческому смыслу означает «уловку», «обманку», но не в смысле противопоставления чему-то «настоящему», а в смысле человеческой способности исхитриться, изловчиться и заставить природу работать на него. Понятая таким образом КИ означает некие манипуляции знаковой природы, осуществляемые с помощью незнаковых средств и ради работы «на человека». Речь не идет о «тренировках мозга» (к примеру, тренировках эпизодической памяти или постинсультной реабилитации) с помощью КИ. Эти исследования важны, но в данном случае важен онтологический потенциал КИ, который напрямую связан с потенциалом виртуальности. «Ее (виртуальности. – С.О.) суть не в том, чтобы выступать противопоставлением референциальности» [16. С. 5]. Нереференциальность не является спецификой виртуального; виртуальное – это один из аспектов реального, а не его противоположность. *Virtualis* (лат.) – от *virtus* как перевода греческого понятия *αρετή*, что означает «добродетель», «достоинство», «мужество». Об определенном мужестве создавать (и играть) странные, «некомфортные для пользователя» игры говорят и исследователи КИ: «Следует также понимать их (компьютерных игр. – С.О.) подрывной по отношению к реальности потенциал и искать в самих играх зоны слома, распада, несвязности, через которые этот потенциал становится доступным» [17. С. 135].

Реальность не случится без заинтересованности. Как показывают нейропсихологические исследования, модель реальности (причем даже такая, которая болезненна для самого субъекта) интересна сознанию, поскольку в ней энергетически заинтересован мозг; сознание пойдет на слом понятности, только если какой-то интерес перевесит заинтересованность мозга в экономии ресурсов. Подобная расточительность – главный эффект игры как таковой, и в его создании заинтересован любой геймдизайнер. Таким образом, ему нужно построить машину, производящую мир с заданными философией (ее онтологическими исследованиями) свойствами. Для философии же в этом контексте в первую очередь следует решить проблему онтологической инаковости. Что такое действительно *другой* мир?

Казалось бы, КИ постоянно вводят игрока в другие миры. Жанр *survival game* (например, *Fortnite*) предлагает в них обустроиться, а игры с открытым миром (например, *No Man's Sky*) делают это максимально изобретательно – за счет отказа от линейно разворачивающейся траектории движения игрока. Многие игры позволяют игроку создавать собственные предметы, персонажей и даже правила методом процедурной генерации. Однако какого-то фун-

даментального дискомфорта, расширяющего в итоге когнитивные возможности человека, в таких играх не случается, поскольку эти кибертексты имеют дело не с онтологическим, а с онтическим потенциалом (если воспользоваться хайдеггеровской терминологией).

Онтической стоило бы обозначить онтологию в понимании У. Куайна (а также формальную онтологию и онтологию в когнитивистике): как знание об объектах, которые постулируются какой-то теорией в качестве существующих. Человечество занималось расширением онтического измерения задолго до эпохи КИ: в античных и средневековых компендиумах одноногие сципоиды, собакоголовые кинокефалы, губастые амиктиры, безголовые блемии и многие другие считались людьми, а их мир не рассматривался как «другой». Они имели место быть в пределах «обычного мира», и это место даровала им не какая-то особая наивность наших античных и средневековых предков, а чуткость к подлинной инаковости. Подлинно *другим* воспринимался только божественный мир. Подобной чуткости к различению онтологического и онтического очень не хватает многим современным исследованиям «различных» или «возможных» миров. Таким образом, если онтология – это условия понятности опыта, то иная онтология – это иные условия понятности.

В качестве примера (по необходимости краткого, эскизного) можно проанализировать базисный уровень привычной нам онтологии: пространственный. «Корень» понятности находится в области презентативного (визуально-наглядного) восприятия: это наглядность как до-рефлексивное, до-вербальное и до-логическое. Д. Лакофф, анализируя мышление, подчеркивает ключевую роль пространственных метафор. Даже отношения времени выражаются в языке в пространственных терминах, показывает он: *перед* Рождеством, *на протяжении* многих лет, *наряду* с этим и т.д. При этом пространство мыслится нами как «вместилище», в котором мы существуем в качестве тел среди других тел [18]. Это наш первичный опыт, а «пространство-вместилище» – важнейшее условие его понятности. Как онтологическое понятие тело анализировала патристика: телесность означает такую форму существования, которая предполагает наличие где-то и когда-то, в отличие от существования Бога как бытия везде и всегда. Тело – это всегда *место* быть, и имеющие различные «места быть» не тождественны. Этот принцип далее получил свое концептуальное завершение в декартовой системе координат, в которой пространственно неразличимые события – это события с идентичными параметрами. Если мы продолжим онтологическое исследование этого базового условия понятности, который связан с нашим опытом телесности, то выйдем на принцип близкодействия и линейность причинно-следственных отношений, а также на дизъюнктивное основание истинности (принцип «или-или»). Когнитивным инструментом организации нашей мыследеятельности выступает не сама метафора «вместилища», а онтологическое предмнение о габитусе (т.е. «образах», а также «привычках, обыкновениях») пространства; метафора выступает лишь его экстериоризацией в условиях коммуникации (в том числе и внутренней). КИ имеют возможность «поиграть» с пространственными представлениями (например, поселив аватар в пространство-«матрешку» или пространство, выстроенное по принципу музыкального многоголосья...).

Онтологические гипотезы, будучи встроены в игровую механику, имеют шанс стать «онтологическим скиллом» игрока. «Поверх» сюжетного нарратива выстраиваются «тексты» о личном опыте понимания и прохождения игры: «Когда же геймер играет в видеоигру, он создает новые «тексты», трансформируя виртуальный мир и объекты на экране» [19. С. 55]. Понимание реализуется лишь в качестве сказанного (даже самому себе), и КИ – это особое пространство различных форм весьма активной коммуникации, в котором формируется богатейшее пространство метафор и первичных концептов. Некоторые из них имеют шанс стать «увядающими метафорами» (Э. Кассирер) – т.е. понятиями, «кристаллизующимися» в живой стихии опыта. Таковыми и были изначально онтологические понятия – вспомним аристотелевскую «материю»-«строительные леса», «сущность»-«имущество» или «субстанцию»-«подстилку»; заимствованные из повседневного языка, они несут «следы» конкретной практики и именно поэтому могут быть условиями понятности и выступать когнитивным инструментарием. КИ может быть понята в качестве новой формы мобильности когнитивных ресурсов (о чем рассуждает Б. Латур): «У вымысла, даже самого необузданного или самого священного, и у вещей природы, даже самых невзрачных, есть место встречи, общее место, потому что все они опираются на „оптическую согласованность“» [20. С. 109]. Компьютерная игра может быть понята очередным таким местом встречи и местом «сборки» новой онтологической грамматики как новых условий понятности опыта.

### Литература

1. Ветушинский А.С. To Play Game Studies Press the START Button // Логос. Т. 25, № 1. 2015. С. 41–60.
2. Дыбовский Н. На пороге костяного дома. URL: <http://gamestudies.ru/post/228> (дата обращения: 12.07.2019).
3. «Игры – больше не дверь в новый мир» : интервью с Николаем Дыбовским // КАНОБУ. URL: <https://kanobu.ru/articles/igryi-bolshe-ne-dver-v-novyij-mir-intervyu-s-nikolaem-dybovskim-368125/> (дата обращения: 12.07.2019).
4. Ликеринг Э. Новые онтологии // Логос. 2017. Т. 27, № 3. С. 153–172.
5. Мейясу К. После конечности: эссе о необходимости контингентности. Екатеринбург ; Москва : Кабинетный ученый, 2015. 196 с.
6. Харман Г. О замещающей причинности // Новое литературное обозрение. 2012. № 114. URL: <http://www.nlobooks.ru/node/1997> (дата обращения: 12.07.2019).
7. Мамардашвили М.К. Введение в философию // Философские чтения. СПб. : Азбука-классика, 2002. 832 с.
8. Павлов К.А. К тематизации понятия логики: формы познания и коммуникация // Наука: от методологии к онтологии. М. : Изд-во РАН ; Ин-т философии, 2009. С. 67–97.
9. Metzinger T. The Ego Tunnel. New York : Perseus Books, Inc., 2009. 276 p.
10. Кассен Б. Эффект софистики. М. ; СПб. : Московский философский фонд : Университетская книга, 2000. 238 с.
11. Вульф К. Номо pictor или возникновение человека из воображения // Вестник Самарской гуманитарной академии. Сер. Философия. Филология. 2008. № 1. С. 121–136.
12. Murray J. Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace. New York : The Free Press, 1997.
13. Гумбрехт Х.У. Производство присутствия: чего не может передать значение : пер. с англ. М. : Новое литературное обозрение, 2006. 184 с.
14. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD : The Johns Hopkins University Press, 1997.
15. Plant S. The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics // Body & Society. 1995. Vol. 1 (3–4). P. 45–64.

16. Горинский А.С. Понятие виртуального бытия: поливариантность эволюции : автореф. дис. ... канд. филос. наук. Екатеринбург, 2004.
17. Ленкевич А.С. Компьютерные игры: стратегии понимания // Медиафилософия XIII. Универсум цифрового разума: новые территории смысла. СПб. : Санкт-Петербургское Философское общество, 2017. С. 126–136.
18. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем: пер. с англ. / под ред. и с предисл. А.Н. Баранова. М. : Едиториал УРСС, 2004. 256 с.
19. Деникин А.А. В защиту видеоигр // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 53–59.
20. Латур Б. Визуализация и познание // Логос. 2017. Т. 27, № 2. С. 95–156.

**Svetlana V. Obolkina**, Institute of Philosophy and Law of the Ural Branch of the Russian Academy of Sciences (Yekaterinburg, Russian Federation).

E-mail: Obol2007@mail.ru

*Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya – Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science. 2019. 50. pp. 38–46.*

DOI: 10.17223/1998863X/50/4

# CYBERTEXT AS AN EXPERIMENTAL ONTOLOGY

**Keywords:** ontology; ontological turn; game studies; cybertext; computer game.

The main thesis of this work is the argument about the possibility of “experimental ontology” – the implementation of ontological hypotheses through developments in the field of video and computer games. To do this, the author first of all gives an idea of how relevant the ontological problem in philosophy itself (Meijias, Harman, Pickering) and in the philosophy of consciousness (Menzinger) is today. She also talks about the philosophical potential of the conceptual direction in the game industry – first of all, the manifesto of a “deep game”. It is concluded that the general intention of the current stage of ontological problems is related to the idea of cognitive narrowness. In this context, the philosophy of consciousness is a kind of a pessimistic scenario for the development of this idea while, for ontology and conceptual developments in the field of video and computer games (PC games), this “narrowness” is an excuse for seeking its overcoming. Arguing about the ontological potential of PC games, the author bases on the current domestic tradition of understanding ontology as conditions for the understanding of experience. The specificity of PC games as a special kind of text – cybertext (Aarset) – is analyzed. PC games can be a “machine” for the production of a world that is sufficiently different to conflict with the familiar conditions of the understanding of experience (the former ontology). However, many games that claim to create “new worlds” do not imply such a conflict. This determines the following problem: what is a really different world? Heidegger’s distinction between the ontical and the ontological is important to understand what game design must work on so that the “different”, in the ontological sense, would mean different conditions of intelligibility. The author interprets Lakoff’s ideas about the spatial metaphor of the “container” as the question of the habitus of space. The question of the limitation of the experience that has set a certain image of spatiality is discussed. In conclusion, the author speaks on some possibilities of a different habitus of space and argues that, in the sphere of conceptual PC games, we have opportunities for expanding the human cognitive arsenal and for a new form of mobility of cognitive resources.

## References

1. Vetushinsky, A.S. (2015) To Play Game Studies Press the START Button. *Logos – The Logos Journal*. 25(1). pp. 41–60.
2. Dybovsky, N. (n.d.) *Na poroge kostyanogo doma* [On the threshold of a bone house]. [Online] Available from: <http://gamestudies.ru/post/228> (Accessed: 12th July 2019).
3. Dybovsky, N. (2014) *“Iгры – bol’she ne dver’ v novyy mir”: interv’yu s Nikolaem Dybovskim* [Games are no longer the door to a new world: Interview with Nikolai Dybovsky]. [Online] Available from: <https://kanobu.ru/articles/igryi-bolshe-ne-dver-v-novyy-mir-intervyu-s-nikolaem-dybovskim-368125/> (Accessed: 12th July 2019).
4. Pickering, E. (2017) New ontologies. *Logos – The Logos Journal*. 27(3). pp. 153–172.
5. Meillassoux, Q. (2015) *Posle konechnosti: esse o neobkhodimosti kontingentnosti* [After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency]. Translated from French by L. Medvedeva. Ekaterinburg; Moscow: Kabinetnyy uchenyy.



6. Harman, G. (2012) O zameshchayushchey prichinnosti [On replacing causality]. *Novoe literaturnoe obozrenie*. 114. [Online]. Available from: <http://www.nlobooks.ru/node/1997> (Accessed: 12th July 2019).
7. Mamardashvili, M.K. (2002) *Filosofskie chteniya* [Philosophical Readings]. St. Petersburg: Azbuka-klassika.
8. Pavlov, K.A. (2009) K tematizatsii ponyatiya logiki: formy poznaniya i kommunikatsiya [On thematization of the concept of logic: forms of cognition and communication]. In: Ogurtsov, A.P. & Rozin, V.M. (eds) *Nauka: ot metodologii k ontologii* [Science: From Methodology to Ontology]. Moscow: RAS. pp. 67–97.
9. Metzinger, T. (2009) *The Ego Tunnel*. New York: Perseus Books, Inc.
10. Kassen, B. (2000) *Effekt sofistiki* [The Effect of Sophistics]. Translated from French by L. Possius. Moscow; St. Petersburg: Moskovskiy filosofskiy fond: Universitetskaya kniga.
11. Wulf, C. (2008) Homo pictor ili vozniknovenie cheloveka iz voobrazheniya [Homo pictor or the emergence of a person from the imagination]. *Vestnik Samarskoy gumanitarnoy akademii. Seriya "Filosofiya. Filologiya"*. 1. pp. 121–136.
12. Murray, J. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
13. Gumbrecht, H.U. (2006) *Proizvodstvo prisutstviya: chego ne mozhet peredat' znachenie* [Production of Presence: What Meaning Cannot Convey]. Translated from English. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie.
14. Aarseth, E.J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press.
15. Plant, S. (1995) The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics. *Body & Society*. 1 (3–4). pp. 45–64. DOI: 10.1177/1357034X95001003003
16. Gorinsky, A.S. (2004) *Ponyatie virtual'nogo bytiya: polivariantnost' evolyutsii* [The concept of virtual being: the polyvariance of evolution]. Abstract of Philosophy Cand. Diss. Ekaterinburg.
17. Lenkevich, A.S. (2017) Komp'yuternye igry: strategii ponimaniya [Computer games: strategies of understanding]. In: Savchuk, V.V. (ed.) *Mediafilosofiya XIII. Universum tsifrovogo razuma: novye territorii smysla* [Mediaphilosophy XIII: Universum of digital mind: new territories of meaning]. St. Petersburg: St. Petersburg Philosophical Society. pp. 126–136.
18. Lakoff J. & Johnson M. (2004) *Metafora, kotorymi my zhivem* [Metaphors we live by]. Translated from English. Moscow: Editorial URSS.
19. Denikin, A.A. (2014) In support of videogames. *Observatoriya kul'tury – Observatory of Culture*. 3. pp. 53–59. (In Russian).
20. Latour, B. (2017) Visualization and Cognition: Drawing things Together. *Logos*. 27(2). pp. 95–156.