УДК 028.02+81'42

<https://doi.org/10.20913/1815-3186-2021-4-15-21>

Развитие игровых практик в научно-популярном тексте

А. А. Бруев

Бруев
Александр
Александрович,

Санкт-Петербургский
государственный
университет
промышленных

технологий и дизайна,
Высшая школа печати
и медиатехнологий, кафедра
книгоиздания и книжной торговли,
ул. Большая Морская, 18, Санкт-
Петербург, 191186, Россия,
старший преподаватель

ORCID: 0000-0002-5649-3559

e-mail: aabruyev@hotmail.com

Аннотация. Научно-популярный текст характеризуется автором в контексте конкуренции с другими медиапродуктами: фильмами, сериалами, видеоиграми. В этих условиях научно-популярный текст приобретает новые коммуникационные характеристики, одна из которых – игра. Понятие игры рассматривается через призму работы Йохана Хёйзинги «Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры». Цель статьи – рассмотреть существенные признаки игры. В работе проанализирована актуализация в тексте и процессе чтения четырех основных характеристик игры: игра приносит удовольствие, предусматривает наличие особого (игрового) поведения и устанавливает порядок, а также характеризуется через напряжение, которое возникает в процессе игровой деятельности.

Игра приносит удовольствие играющему, что в научно-популярном тексте реализуется посредством постижения новых знаний, а также через осознание обилия смыслов и толкований текста, «мерцания значений», реализуемое с помощью метафор. Игровое поведение представляет собой «игру с адресатом»: профессиональная лексика позволяет читателю идентифицировать себя с исследователем. Особый игровой порядок достигается с помощью особых нарративных схем, которые позволяют избегать автоматизма в восприятии и помогают усвоить содержание текста наиболее продуктивно. Напряжение, присущее всякой игре, трактуется как интеллектуальное напряжение, связанное с постижением новых смыслов, и как напряжение эмоциональное, которое достигается путем использования средств художественной выразительности и закрепляет эмоциональную сопричастность читателя к событиям, описываемым в тексте. Каждое положение иллюстрируется примерами из научно-популярных произведений, представленных на российском книжном рынке. Автор приходит к выводу, что современные научно-популярные тексты демонстрируют новое свойство – игровое начало.

Ключевые слова: научно-популярный текст, чтение, модель читателя, характеристики игры, игровые практики, рецепция, повествовательная модель

Для цитирования: Бруев А. А. Развитие игровых практик в научно-популярном тексте // Библиосфера. 2021. № 4. С. 15–21. <https://doi.org/10.20913/1815-3186-2021-4-15-21>.

Статья поступила в редакцию 02.06.2021

Получена после доработки 20.09.2021

Принята для публикации 01.10.2021

© А. А. Бруев, 2021

Development of Gaming Practices in Popular Science Text

Alexander A. Bruev

Bruev Alexander Alexandrovich,
Saint-Petersburg State University
of Industrial Technologies and Design,
Higher School of Printing and Media
Technologies,
Bolshaya Morskaya str., 18, Saint-
Petersburg, 191186, Russia,
Senior Tutor
ORCID: 0000-0002-5649-3559
e-mail: aabruev@hotmail.com

Abstract. The popular science text is described by the author in the context of competition with other media products: films, TV series, video games. Under these conditions, a popular science text acquires new communication characteristics, one of which is a play. The concept of play is viewed through the prism of Johan Huizinga's work «Homo Ludens, a Study of the Play Element in Culture». The work highlights the main features of play. There are four such characteristics: a play brings pleasure, provides for the presence of special (play) behavior and establishes order, and is also characterized through the tension that arises in the process of playing activity.

The play brings pleasure to the player, which in a popular science text is realized through the comprehension of new knowledge, as well as through the awareness of the abundance of senses and interpretations of the text, «flickering of meanings», realized with the help of metaphors. Play behavior is a «play with the addressee»: the use of professional vocabulary allows a reader to identify himself with a researcher. A special playful order is achieved through the use of special narrative schemes that makes it possible to avoid automatism in perception and help to assimilate the content of the text in the most productive way. The tension inherent to any play is interpreted as an intellectual tension associated with the comprehension of new senses, and as an emotional tension, which is achieved via the use of means of artistic expression and strengthens the reader's emotional involvement in the events described in the text. Each statement is illustrated by examples from popular science works presented in the Russian book market. The author comes to the conclusion that modern popular science texts demonstrate a new property – a playful beginning.

Keywords: popular science text, reading, reader model, the characteristics of the game, a reception, a narrative model

Citation: Bruev A. A. Development of Gaming Practices in Popular Science Text. *Bibliosphere*. 2021. № 4. P. 15–21. <https://doi.org/10.20913/1815-3186-2021-4-15-21>.

Received 02.06.2021

Revised 20.09.2021

Accepted 01.10.2021

Введение

Книга конкурирует с другими медиапродуктами: кино, сериалами, компьютерными играми, – претендуя на внимание и время читателя. Книга научно-популярная имеет на пути к читателю дополнительный барьер: усвоение новой научной информации уже само по себе является немалой работой для адресата. Повествование, которое раскрывает особенности того или иного предмета, явления, или же какую-либо концепцию, трудно сделать достаточно динамичным, чтобы завладеть пристальным вниманием читателя.

Читательский адрес научно-популярного издания – это еще один барьер на пути книги к читателю. Текст должен быть интересен читателю-неспециалисту, в то время как такая аудитория предельно широка: например, в массив потенциальных читателей научно-популярной книги по физике входят как академики-лингвисты, так и старшие школьники. Очевидно, что подобный подход предполагает большие сложности в реализации. Чтобы создать научно-

популярный текст, близкий к идеалу – то есть текст, способный заинтересовать настолько неоднородную аудиторию и доступно, но с необходимой степенью детализации описать существенные и актуальные аспекты той или иной науки, – автор должен найти способ организовать этот текст так, чтобы увлечь разные категории читателей.

Один из тех видов деятельности, которым могут заниматься читатели, вне зависимости от возраста, социального положения и общественного опыта, – это игра (Берн, 2014; Малишевская, 2007). Потому представляется целесообразным проанализировать игровой аспект коммуникации и ее частный случай – чтение. Для этого мы рассмотрим понятие игры в языке и раскроем аспекты игры, проявляющиеся в научно-популярном тексте.

Игра старше культуры, поскольку «...понятие культуры ... в любом случае предполагает человеческое сообщество, тогда как животные вовсе не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть» (Хёйзинга, 2015, с. 22). Нидерландский исследователь Йохан Хёйзинга

в трактате «Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры» продемонстрировал, что те или иные проявления игры в культуре встречаются повсеместно – начиная с религиозных культов и заканчивая ратным делом и правосудием. Также Й. Хёйзинга ещё в 1938 г. указывал (Хёйзинга, 2017, с. 111) на растущий пуэрилизм (подростковость, от лат. *puer* – мальчик) массовой культуры, который в XXI в. приобрел совершенно другой масштаб.

На первых страницах своего труда Й. Хёйзинга раскрывает понятие игры, имманентной языку: «Язык, посредством которого человек различает, определяет, устанавливает, ... именует, то есть возвышает вещи до сферы духа. Играя, речетворяющий дух то и дело перескакивает из области вещественного в область мысли. Всякое абстрактное выражение есть речевой образ, всякий речевой образ есть не что иное, как игра слов» (Хёйзинга, 2015, с. 27). Приведенный отрывок не позволяет нам с высокой степенью точности определить коммуникацию читателя и текста как игру. Чтобы сделать это, рассмотрим существенные (Коськов, 2002) признаки игры, раскрытые в «Homo Ludens».

Актуализация игровых практик в научно-популярном тексте

Первый и наиболее важный из этих признаков Й. Хёйзинга сформулировал следующим образом: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую очередь свободное действие. <...> Игра – по сути избыточна. Потребность играть становится настоящей лишь постольку, поскольку она вытекает из доставляемого игрой удовольствия. <...> Она не есть какая-либо задача. Ей предаются в свободное время» (Хёйзинга, 2015, с. 32).

Эта формулировка ставит перед нами задачу более четко определить понятие «удовольствие от текста» (Барт, 1989, с. 462) в рамках научно-популярной литературы, поскольку предвосхищение удовольствия от процесса есть причина начала любой игры. Можно предположить, что наслаждение научно-популярным текстом выражается в осознании обилия смыслов и толкований текста. Это соображение созвучно мысли Ю. М. Лотмана: «Механизм игрового эффекта заключается не в неподвижном, одновременном сосуществовании разных значений, а в постоянном сознании возможности других значений, чем то, которое сейчас принимается. “Игровой эффект” состоит в том, что разные значения одного элемента не неподвижно сосуществуют, а “мерцают”» (Лотман, 2016, с. 93).

Многие популяризаторы науки в своих произведениях нередко используют указанный прием. Один из интереснейших примеров –

заглавие книги Стивена Хокинга «Мир в ореховой скорлупке» (Хокинг, 2016). Следует отметить, что часть очарования метафоры пропала при переводе, потому приведем англоязычный вариант заглавия: «The Universe in a Nutshell». «Мерцание» значений достигается игрой с фразеологизмами, поскольку «(что-либо) in a Nutshell» в переводе с английского означает «вкратце о чем-либо», «самая суть чего-либо». В буквальном значении Nutshell – это скорлупа ореха, которая представляет собой миниатюрную аналогию устройства вселенной. Автор намекает на название одного из знаменитых литературных произведений, где заглавие одной из глав звучит как Brane New World («Новый мир бран») – практически идентично Brave New World, в русском переводе «О, дивный новый мир», антиутопии Олдоса Хаксли. Кроме того, «мерцание» значений часто используется в самом тексте научно-популярного произведения: «Спиритические сеансы проходят только в затемненном помещении, призрачные гости видны весьма смутно» (Саган, 2014).

Несмотря на то что эта особенность в полной мере присуща художественному тексту, в научно-популярном она раскрывается с другой стороны. Множество значений и коннотаций тех или иных символов в художественном тексте значительно шире, потому такой текст невозможно пересказать без смысловых потерь. Множество значений научно-популярного текста далеко не так велико, оттенки смысла продуманы автором, и потому текст можно пересказать, причем более сжато, но тогда мы сведем его к трансляции идей, упустив из виду его обучающую составляющую, где «мерцание» значений находит свое применение. В случае научно-популярного текста «мерцание» значений в существенной степени обуславливается введением элементов поэтики художественного текста, среди которых особое место отведено тропам, особенно метафорам.

Вторая черта игры, по мысли Й. Хёйзинги, выражена следующим образом: «Игра не есть обыденная или настоящая жизнь. Это выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственным устремлением» (Хёйзинга, 2015, с. 33). Данный тезис следует дополнить высказыванием Ю. М. Лотмана о том, что игра предусматривает наличие особого игрового поведения, «одновременную реализацию практического и условного поведения»: «Живого тигра ребенок – только боится; чучела тигра ребенок – только не боится; полосатого халата, накинутого на стул и изображающего в игре тигра – он побаивается, то есть боится и не боится одновременно» (Лотман, 2016, с. 86).

Практическое и условное поведение сочетается в «игре адресатом». «Игра адресатом»

как бы ставит читателя на место исследователя. Использованная в тексте профессиональная лексика создает у читателя иллюзию того, что автор обращается именно к нему, и того, что автор и читатель участвуют в «интеллектуальном приключении» на равных. При этом мы не можем сказать, что эта иллюзия не разоблачается читателем, который помнит, что стал участником некоторой условной ситуации, руководствуясь потребностью испытать «интеллектуальное приключение»; одновременно с этим читатель как бы не помнит, что с автором не знаком и исследователю не равен. Достигается описанный эффект, по нашему мнению, с помощью комплекса лексических средств, используемых автором. Неотъемлемой частью такого комплекса являются термины и иногда профессиональный сленг.

Каждой предметной области присуща собственная терминосистема. Термины призваны разграничивать понятия, потому знание терминологии помогает сформировать системное представление о какой-либо науке. Одновременно с этим употребление терминов присуще узкому кругу специалистов. Это приводит нас к мысли о том, что читатель вводится в новый контекст, в текстовую игру. Создается ограниченное пространство для «посвященных», среди которых оказывается и читатель. Данное соображение возвращает нас к мысли Й. Хёйзинги, что текстовая игра напоминает клуб по интересам: «Клуб приличествует игре, как голове – шляпа. <...> Игры – для нас, а не для других» (Хёйзинга, 2015, с. 37). Таким образом, читатель получает возможность идентифицировать себя как исследователя или как непосредственный участник событий; соответственно, сокращается дистанция между читателем и автором, поскольку они находятся «в одном клубе».

В качестве примера грамотного использования терминов может послужить книга адъюнкт-профессора Гарвардской медицинской школы и практикующего хирурга Атула Гаванде «Тяжелый случай: записки хирурга»: «Пациент – мужчина за 50, тучный, молчаливый – поправлялся после операции на брюшной полости, выполненной около недели назад. Работа его кишечника еще не восстановилась, и он не мог есть. Я объяснил пациенту, что он нуждается в парентеральном питании, для чего в его грудную клетку необходимо вставить катетер» (Гаванде, 2019, с. 21). В приведенном отрывке задействовано два термина: «парентеральное питание» и «катетер». Второй из них фактически общеизвестен, потому не нуждается в пояснении. Первый же, напротив, не является общеупотребительным, а его значение поясняется автором исключительно с помощью контекста: собственно, парентеральное питание и является

питанием с помощью катетера. Автор легко мог избежать использования термина, но предпочел поступить иначе, поскольку он позволяет читателю более эффективно погрузиться в описание работы хирурга.

Третья отличительная черта игры, по мнению Й. Хёйзинги, – замкнутость, ограниченность. Игра есть отдельное пространство, в котором «господствует присущий только ему совершенный порядок». И далее, игра «устанавливает порядок, она сама есть порядок» (Хёйзинга, 2015, с. 35). Попытаемся экстраполировать это утверждение на научно-популярный текст. Но для того чтобы проверить, насколько закономерно наше сравнение научно-популярного текста с игрой в этом аспекте, мы попытаемся сначала найти указанные признаки у науки в целом.

У каждой науки есть границы, называемые предметной областью. Правила игры в науке (или «порядок») также присутствуют: в качестве таковых мы можем рассматривать методологию, принятую в рамках отдельной дисциплины. Но правила игры в науке не являются неизменными, поскольку методология может подвергаться изменениям по мере развития науки; более того: постоянное изменение методологии путем сверки с реальностью – отличительная черта любой науки; в игре же правила устанавливаются до ее начала и пересмотру не подлежат. И далее, наука не замкнута сама на себе, напротив, она невозможна без прочного контакта с объективной действительностью. Все приведенные соображения демонстрируют, что наука игрой не является. Это умозаключение, казалось бы, разрушает наши предыдущие построения, поскольку связь научной популяризации с наукой очевидна. Но здесь нам кажется своевременным указать на тот факт, что динамическое состояние науки отличается от динамики научно-популярного текста.

Чтобы подробнее раскрыть данный аспект, снова обратимся к монографии Ю. М. Лотмана «Структура художественного текста»: «Игра – особое воспроизведение закономерных и случайных процессов. Благодаря подчеркнутой повторяемости (закономерности) ситуаций (правил игры) отклонение делается особо значимым». Далее исследователь отмечает, что правила игры не дают возможности предсказать дальнейшие «ходы», которые кажутся случайными по отношению к исходным итерациям. Таким образом, «каждый элемент (ход) получает двойное значение, являясь на одном уровне утверждением правила, а на другом – отклонением от него» (Лотман, 2016, с. 89).

Эти умозаключения мы можем спроецировать на повествование в научно-популярном тексте следующим образом: в начале главы автор демонстрирует читателю некоторый феномен;

читатель, еще не обладающий необходимыми компетенциями, этот феномен объясняет для себя, исходя из имеющихся представлений. Далее автор дает историю вопроса, чтобы указать на то, что этот феномен – часть системы. Каждый пример сопровождается кратким комментарием, который проясняет тот или иной аспект, после чего автор суммирует все эти наблюдения, сделанные как бы вместе с читателем, и интерпретирует их с точки зрения науки. Головоломка, наконец, складывается, и читатель осознаёт, что в своей интерпретации фактов был не прав. Иными словами, автор создает типовую структуру повествования и в первых главах текста закрепляет эту модель в восприятии читателя.

Различные отклонения от такой схемы повествования встречаются очень часто в качественных научно-популярных текстах. Формы вариаций могут быть различными, например, феномены, над которыми предлагается подумать читателю, могут быть для него не связаны логически, и только по мере рассмотрения отдельного вопроса логика становится более понятной. В другом случае объяснение, которое дал читатель, может оказаться, например, верным в своем выводе, но неверным в аргументах.

Подобная схема повествования широко применяется в научно-популярных текстах, представленных на отечественном рынке. В качестве примеров мы можем назвать книгу К. Сагана «Мир, полный демонов. Наука как свеча во тьме», «Защиту от темных искусств» А. Панчина (Панчин, 2018), «Страдающее средневековье» С. Зотова, М. Майзульса и Д. Хартмана (Зотов и др., 2019). Например, А. Панчин в первых главах своей книги, как правило, описывает какой-либо непонятный обычай, исторический анекдот или сложный ритуал. Читатель за время знакомства с текстом успевает сформировать свой вариант разгадки описанных событий, который, как правило, оказывается неверным. В дальнейшем автор отклоняется от этой схемы, например, предлагая читателю самому провести какой-либо нехитрый эксперимент, ощутив, таким образом, силу заблуждений на собственном опыте. Кроме того, иногда сложные стороны вопроса автор демонстрирует через описание полемики двух точек зрения.

Повторение структуры повествования без изменений от главы к главе может привести к тому, что «этапы» такого повествования будут (Лотман, 2016, с. 98) проходиться автоматически, без должной рефлексии со стороны читателя. Подобный автоматизм в общей структуре научно-популярного текста недопустим, поскольку неизбежно приводит к смысловым потерям, а также к падению заинтересованности читателя. Отметим, что высокой степенью

автоматизма отличаются научные тексты, структура которых характеризуется предельной четкостью, а схема повествования стандартизирована (например, IMRaD).

Модель повествования, где, кроме жесткой структуры (правил) мы можем наблюдать некоторое количество вариаций, снижающих автоматизм восприятия, более подробно раскрывает характеристику, данную французским социопсихологом А. Молем научно-популярной литературе, – «интеллектуальное приключение» (Моль, 2008, с. 186). Действительно, эта схема схожа с обобщенной нарративной моделью детективов или приключенческих романов, когда герой преодолевает обстоятельства или разгадывает загадки, сложность которых возрастает по мере развития повествования. Подробное описание нарратива такого рода, а также его возможных вариаций дано в книге У. Эко «Роль читателя» (Эко, 2016). Иногда такая модель экстраполируется на научно-популярный текст практически буквально, как в случае с книгой Н. М. Шанского «Лингвистические детективы» (Шанский, 2010). Автор характеризует книгу следующим образом: «В композиционном отношении книга в целом строится как свободная последовательность одной за другой маленьких лингвистических новелл о самых различных словах и словесных сообществах, об их семантике, структуре, происхождении, орфографии и звучании, употреблении в обиходной и поэтической речи». Книга членится на несколько крупных структурных единиц: этимология (красноречивы названия новелл: «Детектив про детектив», «Два глагола обуять», «Что есть кто»), фразеология («С гулькин нос о с гулькин нос», «Два сердца в одном сердце»), морфемика («Внутри слова внутри», «Глагольные близнецы – одеть и надеть», «Слаще или слаже»). Рассказ об очередном феномене автор начинает с примера его употребления, зачастую для этого используя фрагменты литературных произведений. После этого следует постановка вопроса, например, о происхождении того или иного фразеологизма. Далее в некоторых случаях раскрываются типичные заблуждения на эту тему, после чего дается подробный правильный ответ. Н. М. Шанский фактически характеризует свою нарративную стратегию уже в заглавии книги – «Лингвистические детективы» – и аргументирует свое мнение во введении: «Больше всего такого неясного, странного, даже детективного в строительных материалах языка, то есть в словах как таковых, в словах как компонентах устойчивых оборотов, в словесных единствах того или иного художественного текста».

В контексте осмысления научно-популярного текста как «интеллектуального приключения» следует упомянуть еще одну характеристику

игры, которую в «Homo Ludens» упоминает Й. Хейзинга, – напряжение. Это понятие можно трактовать по-разному, но мы сосредоточимся на двух значениях, которые для нас актуальны: напряжение интеллектуальное и эмоциональное.

Интеллектуальное напряжение – необходимость приложить интеллектуальные усилия для того, чтобы получить результат. В нашем случае интеллектуальные усилия читателя сосредоточены на умозрительном моделировании предложенных автором концепций, постижении сущности предметов и явлений.

Эмоциональное напряжение проявляется в спектре синтаксических и стилистических фигур, используемых автором: риторические вопросы, градация, присоединительные конструкции, интонационно-пунктуационное оформление. Эти средства позволяют сформировать у читателя эмоциональную сопричастность происходящим событиям. Например, в уже упоминавшейся книге А. Гаванде рассказывает, как впервые в жизни должен был поставить катетер пациенту и, предвосхищая этот момент, старался убедить себя, что непременно с этим справится: «Я дважды видел, как С. ставила центральный катетер...», «Я наблюдал, как она подготовила инструменты...», «Видел, как С. обработала участок груди антисептическим средством...» и, наконец, «Я видел, как делается эта процедура. Теперь была моя очередь выполнить ее» (Гаванде, 2019, с. 24). Приведенные отрывки представляют собой начало нескольких следующих друг за другом предложений, их можно оценить как воспроизведение внутреннего монолога начинающего хирурга. Последняя приведенная фраза начинает следующий абзац и является своеобразным результатом этого монолога, демонстрирует желание стажера приступить к работе, чтобы избавиться от мучительных мыслей.

Использование риторических вопросов в тексте научно-популярного произведения может предвосхищать обратную связь от читателя: автор предугадывает возникающие вопросы и своевременно ставит их в тексте. Кроме того, риторические вопросы отражают степень напряжения чувств, когда, например, нелогичность в описываемой модели кажется абсурдной: «Неужели древние предания Европы и Китая не были в чистом виде игрой воображения?» (Саган, 2014, с. 213).

Градация – «...мы с такой легкостью поддаемся предсказателям, провидцам, хиромантам, специалистам читать судьбу по чайным листьям, картам Таро или иным приметам» (Саган, 2014, с. 297) – также позволяет более точно отобразить силу эмоций, которые испытывает автор по отношению к описываемому объекту, и служит закреплению эмоциональной связи с читателем.

Эмоциональную напряженность речи придают присоединительные конструкции. Синтаксически несамостоятельные отрезки текста образуют ассоциативную цепь, приобретая при этом большую выразительность и эмоциональную насыщенность: «О какой тут войне идет речь? О Первой мировой? О Второй? Афганской? Чеченской? Или еще о каком-то более раннем сговоре трех правителей?» (Николаев, 2009, с. 68).

Заключение

Умозаключения и примеры, приведенные в нашей статье, демонстрируют необычное свойство современных научно-популярных текстов: игровое начало. Это свойство выражается, главным образом, в способах получения удовольствия от текста путем декодирования метафор; в одновременной реализации практического и условного поведения читателя, достигаемого с помощью введения в текст терминов и профессионального сленга; в формировании отдельного пространства со своими «правилами игры»; в ощущении рационального и эмоционального напряжения при чтении.

Научно-популярный текст представляет собой сложный комплекс, состоящий из элементов, присущих научному тексту, с одной стороны, а с другой – тексту художественному. Функциональность комплекса обеспечивается балансом этих элементов. Элементы научности – методика изложения информации и система аргументации, проверяемость сведений, стремление к объективности – не претерпели существенных изменений вплоть до настоящего времени, в то время как элементы художественности обеспечивают вовлечение читателя в процесс чтения и потому перенимают некоторые черты других медиапродуктов. Таким образом, научно-популярный текст, пройдя через призму массовой культуры, приобрел ярко выраженные игровые черты.

Список источников / References

- Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. Москва : Прогресс, 1989. 616 с. [Bart R (1989) Selected works. Semiotics. Poetics. Moscow: Progress. (In Russ.)].
- Берн Э. Игры, в которые играют Люди, которые играют в игры. Москва : Бомбора, 2014. 576 с. [Bern E (2014) Games played by People who play games. Moscow: Bomбора. (In Russ.)].
- Гаванде А. Тяжелый случай : записки хирурга. Москва : Альпина Паблишер, 2019. 336 с. [Gavande A (2019) Complications: a surgeon's notes. Moscow: Al'pina Publ. (In Russ.)].
- Зотов С., Майзульс М., Хартман Д. Страдающее средневековье. Москва : АСТ, 2019. 416 с. [Zotov S, Maizul's M and Khartman D (2019) Suffering Middle Ages. Moscow: AST. (In Russ.)].
- Коськов М. А. К теории чистой игры // Studia culturae : альманах. Санкт-Петербург, 2002. № 3. С. 9–26 [Kos'kov MA (2002) Toward a theory of pure game. Studia culturae: al'manakh. Saint Petersburg, 3: 9–26. (In Russ.)].
- Лотман Ю. М. Структура художественного текста. Анализ поэтического текста. Санкт-Петербург : Азбука, 2016. 704 с. [Lotman YuM (2016) The Structure of a literary text. Analysis of the poetic text. Saint Petersburg: Azbuka. (In Russ.)].
- Малишевская Н. А. Игровые практики в дискурсе постмодерна : автореф. дис. ... д-ра филос. наук. Ростов-на-Дону, 2007. 56 с. [Malishevskaya NA (2007) Game practices in postmodern discourse: diss. abstr. Rostov-on-Don. (In Russ.)].
- Моль А. Социодинамика культуры. Москва : ЛКИ, 2008. 416 с. [Mol' A (2008) Sociodynamics of culture. Moscow, LKI. (in Russ.)].
- Николаев Н. Н. 100 великих загадок истории Франции. Москва : Вече, 2009. 720 с. [Nikolaev NN (2009) 100 great mysteries of France history. Moscow: Veche. (In Russ.)].
- Панчин А. Защита от темных искусств. Москва : Corpus, 2018. 400 с. [Panchin A (2018) Defense against the dark arts. Moscow: Corpus. (In Russ.)].
- Саган К. Мир, полный демонов. Наука как свеча во тьме. Москва : Альпина нон-фикшн, 2014. 538 с. [Sagan K (2014) The demon-haunted world. Science as a candle in the dark. Moscow, Al'pina non-fiction. (In Russ.)].
- Хёйзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. Санкт-Петербург : Изд. дом Ивана Лимбаха, 2015. 416 с. [Huizinga I (2015) Homo ludens, a study of the play element in culture. Saint Petersburg: Ivan Limbakh Publ. (In Russ.)].
- Хёйзинга Й. Тени завтрашнего дня. Человек и культура. Затемнённый мир. Санкт-Петербург : Изд. дом Ивана Лимбаха, 2017. 456 с. [Huizinga I (2017) Shadows of tomorrow. Man and culture. The darkened world. Saint Petersburg: Ivana Limbakh Publ. (In Russ.)].
- Хокинг С. Мир в ореховой скорлупке. Санкт-Петербург : Амфора, 2016. 220 с. [Hoking S (2016) Universe in a nutshell. Saint Petersburg: Amfora. (In Russ.)].
- Шанский Н. М. Лингвистические детективы. Москва : Дрофа, 2010. 620 с. [Shanskii NM (2010) Linguistic detectives. Moscow: Drofa. (In Russ.)].
- Эко У. Роль читателя. Исследования по семиотике текста. Москва : Corpus, 2016. 640 с. [Eko U (2016) The role of the reader: explorations in the semiotics of texts. Moscow: Corpus. (In Russ.)].