



ЕВРОПЕЙСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ

ТОПОС

JOURNAL FOR PHILOSOPHY AND CULTURAL STUDIES

№ 1, 2022

ISSN 1815-0047 (print)
ISSN 2538-886X (online)

ТЕМА НОМЕРА

ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ И ИГРОВОЙ КОНТРОЛЬ

LUDIC VIOLENCE AND PLAYFUL CONTROL

INDEXED IN
Scopus
Directory of Open Access Journals (DOAJ)
The Philosopher's Index
EBSCO-CEEAS (Central & Eastern European Academic Source)

PUBLICATION FREQUENCY: 2 ISSUES PER YEAR

ПРИГЛАШЕННЫЕ РЕДАКТОРЫ INVITED EDITORS

Виктория Константиук Viktoriya Kanstantsiuk
Алеша Серада Alesha Serada

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ EDITORIAL TEAM

А. Возьянов A. Vozyanov
А. Горных A. Gornyxh
В. Кораблева V. Korablyova
А. Лангеноль A. Langenohl
Г. Орлова G. Orlova
И. Полещук I. Poleshchuk
А. Усманова A. Ousmanova
К. Шталенкова (ученый секретарь) K. Shtalenkova (academic secretary)
Т. Щитцова (гл. редактор) T. Shchytsova (editor-in-chief)

НАУЧНЫЙ СОВЕТ EDITORIAL BOARD

Ю. Баранова J. Baranova (Lithuania)
У. Брoган W. Brogan (USA)
В. Вальденфельс B. Waldenfels (Germany)
Е. Гапова E. Gapova (USA)
А. Ермоленко A. Yermolenko (Ukraine)
Х. Р. Зепп H. R. Sepp (Germany)
Д. Комель D. Komel (Slovenia)
К. Мейер-Драве K. Meyer-Drawe (Germany)
А. Михайлов A. Mikhailov (Belarus)
В. Молчанов V. Molchanov (Russia)
Дж. Саллис J. Sallis (USA)
Ф. Свенаеус F. Svenaeus (Sweden)
Е. Трубина E. Trubina (Russia)
Л. Фишер L. Fisher (Hungary)
В. Фурс V. Fours (Belarus)
А. Хаардт A. Haardt (Germany)

Contact email address: journal.topos@ehu.lt
Website: <http://journals.ehu.lt/index.php/topos>

Postal address: European Humanities University
Savičiaus st. 17, LT-01127, Vilnius, Lithuania

© Topos, 2022
© European Humanities University, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

АЛЕША СЕРАДА

ИГРЫ ПРОТИВ ИГРОКОВ:
ОПАСНЫЕ ГРАНИЦЫ «МАГИЧЕСКОГО КРУГА» | 7

| КОНТРОЛЬ И ЭКСПЛУАТАЦИЯ |

DZMITRY VOICHANKA

THE VIOLENT BECOMING: THE COMPLICATIONS OF VIDEO GAMES
IN THE ORDER OF CAPITAL | 27

VIKTORYIA VASILEUSKAYA

A NON-CRIMINAL PIRATE IN ARCHEAGE: CREATING AMBIVALENCE
IN THE TRIBE BY PLAYING OUTSIDE
OF THE DETERMINED SOCIAL PRACTICES | 46

ВИКТОРИЯ КОНСТАНТЮК

НЕВИДИМОЕ НАСИЛИЕ: ТИРАНИЯ БЕСКОНЕЧНОСТИ
И НАСЛАЖДЕНИЕ В ИНКРЕМЕНТАЛЬНЫХ ИГРАХ
(НА ПРИМЕРЕ СЕТЕВОЙ ИГРЫ «ЁЛОЧКА», STARK GAME) | 56

ТИМУР ХАМДАМОВ

ТРАНСЦЕНДЕНТАЛЬНОЕ УЧЕНИЕ КАНТА ПРИМЕНИТЕЛЬНО
К СОЗДАНИЮ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ МЕТОДИЧКИ РАЗРАБОТЧИКА
КОМПЬЮТЕРНЫХ СИМУЛЯЦИЙ НАУЧНЫХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ | 71

| ИДЕНТИЧНОСТЬ И ИСКЛЮЧЕНИЕ |

MATILDA STÅHL

WHO IS POSSIBLE ONLINE? TECHNOLOGICAL AFFORDANCES AND SOCIAL
NORMS SHAPING VISUAL AGENCY AND IN-GAME IDENTITIES | 100

TEREZA KROBOVÁ

I WASN'T LOOKING AT HIS NICE ASS:
HOW TO PLAY THE "FEMALE WAY" | 110

ЕВГЕНИЙ БАЛИНСКИЙ
ПРОБЛЕМАТИКА ВОССТАНИЯ СЛЕПЫХ
В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ | 125

| (НЕ) ВИЗУАЛЬНОЕ НАСИЛИЕ |

ЕЛИЗАВЕТА КОГАЛЁНОК
ВНУТРИИГРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ
КАК НОВАЯ ФОРМА ИСКУССТВА | 134

DAMIAN STEWART
WHEN REPRESENTATIONS BECOME ACTS:
GAMEPAD VIBRATION AS PHYSICAL VIOLENCE IN DEUS EX:
MANKIND DIVIDED | 148

ALESHA SERADA
CRUDELY, A MACHINE. THE DREAM MACHINE THROUGH
THE LENS OF RUSSIAN FORMALISM | 163

| ПЕРЕВОДЫ |

ГИЙОМ БАЙШЕЛЬЕ
ВКЛАД ЗВЕЗДНОЙ ИКОНОГРАФИИ
В ПРОСТРАНСТВЕННУЮ ПРОБЛЕМАТИКУ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР:
СЛУЧАЙ ИГР-ХОРРОРОВ
(ПЕР. А. БОРОВИКОВА) | 177

ААРОН ТРАММЕЛ
ПЫТКА, ИГРА И ЧЕРНЫЙ ОПЫТ
(ПЕР. А. ВОРОНЬКО) | 213

ИНФАРМАЦИЯ ДЛЯ АЎТАРАЎ | 236
ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ | 237

CONTENTS

PREFACE

ALESHA SERADA

PLAYING AGAINST PLAYERS:
DANGEROUS BOUNDARIES OF THE “MAGIC CIRCLE” | 7

| CONTROL AND EXPLOITATION |

DZMITRY BOICHANKA

THE VIOLENT BECOMING: THE COMPLICATIONS OF VIDEO GAMES
IN THE ORDER OF CAPITAL | 27

VIKTORYIA VASILEUSKAYA

A NON-CRIMINAL PIRATE IN ARCHEAGE: CREATING AMBIVALENCE
IN THE TRIBE BY PLAYING OUTSIDE
OF THE DETERMINED SOCIAL PRACTICES | 46

VIKTORIYA KANSTANTSIIUK

INVISIBLE VIOLENCE: TYRANNY OF INFINITY AND ENJOYMENT
IN INCREMENTAL GAMES (ON THE EXAMPLE OF THE ONLINE GAME
“CHRISTMAS TREE”, STARK GAME) | 56

TIMUR KHAMDAMOV

APPLICATION OF KANT’S TRANSCENDENTAL DOCTRINE
TO A USER MANUAL FOR DEVELOPERS OF COMPUTER SIMULATIONS
OF SCIENCE EXPERIMENTS | 71

| IDENTITY AND EXCLUSION |

MATILDA STÅHL

WHO IS POSSIBLE ONLINE? TECHNOLOGICAL AFFORDANCES AND SOCIAL
NORMS SHAPING VISUAL AGENCY AND IN-GAME IDENTITIES | 100

TEREZA KROBOVÁ

I WASN’T LOOKING AT HIS NICE ASS:
HOW TO PLAY THE “FEMALE WAY” | 110

EUGENE BALINSKI

THE PROBLEM OF THE UPRISING OF THE BLIND
IN THE GAME INDUSTRY | 125

| (NON-)VISUAL VIOLENCE |

LIZAVETA KAHALIONAK

IN-GAME PHOTOGRAPHY AS A NEW FORM OF ART | 134

DAMIAN STEWART

WHEN REPRESENTATIONS BECOME ACTS:
GAMEPAD VIBRATION AS PHYSICAL VIOLENCE IN DEUS EX:
MANKIND DIVIDED | 148

ALESHA SERADA

CRUDELY, A MACHINE. *THE DREAM MACHINE* THROUGH
THE LENS OF RUSSIAN FORMALISM | 163

| TRANSLATIONS |

GUILLAUME BAYCHELIER

THE CONTRIBUTION OF STELLAR ICONOGRAPHY
TO THE SPATIAL PROBLEMS OF COMPUTER GAMES:
THE CASE OF HORROR GAMES
(Trans. by A. Borovikov) | 177

AARON TRAMMELL

TORTURE, PLAY, AND THE BLACK EXPERIENCE
(Transl. by A. Voronko) | 213

AUTHOR GUIDELINES | 239