

Анализируются работы нидерландского философа Йохана Хейзинги, выделившего четыре отличительных признака игры – свободное участие, создание собственного мира, ограниченное время игры, порядок, а также французского социолога Р. Кайуа, который все многообразие игр свел к четырем типам – игры состязания, подражания, азартные, виртуальные. Творческие концепции парков исследуются как воплощение альтернативной реальности и целостности игры в противоположность переживаниям диссонанса общественного развития, кризиса идентичности, отсутствия эстетической гармонии. Рассматриваются характеристики контекста игры: соотношение рационального и иррационального, ограниченность в материальном пространстве, наличие персонажей и правил, атрибутика и перформанс в противовес повседневности. Приводятся примеры реализации игровых практик в парках. Актуализация игры в современной индустрии развлечений рассматривается через призму тематических парков.

**Ключевые слова:** игра; игровая концепция; парковое пространство; тематические парки; иммерсивность; пространственный контекст игры.

The article analyses the works of Dutch philosopher Johan Huizinga, who identified four distinctive features of play – free participation, creation of one's own world, limited time of play, and order, as well as the works of French sociologist R. Caillois, who reduced the diversity of play to four types – competition, simulation, chance and vertigo. Creative concepts of parks are studied as an embodiment of alternative reality and integrity of the play in contrast to the experience of social development dissonance, identity crisis and lack of aesthetic harmony. The authors study the characteristics of the context of the play: the correlation between the rational and irrational, the limited material space, the presence of characters and rules, paraphernalia and performance as opposed to everyday life. Examples of realisation of playing practices in parks are given. Actualisation of the play in the modern entertainment industry is considered through the lens of theme parks.

**Keywords:** play; play concept; park space; theme parks; immersivity; spatial context of the play.

## Игра как феномен и метафора парка / Play as a phenomenon and metaphor of the park

текст

**Ольга Воличенко**

Российский университет дружбы народов им. П. Лумумбы (Москва); Национальный исследовательский Московский государственный строительный университет

**Татьяна Цурик**

Юго-Западный государственный университет (Курск)

text

**Olga Volichenko**

RUDN University (Moscow); National Research Moscow State University of Civil Engineering

**Tatiana Tsurik**

South-West State University (Kursk)

Парки имеют многовековую историю, вызывая неустанный интерес к себе со стороны множества исследователей. С конца XX века появились новые модели общественных пространств, а значит, раскрылись непривычные аспекты в их изучении, в том числе связанные с превращением парков в знаковые места для горожан, объединяющие их и формирующие облик города. В настоящее время проблемы развития и функционирования парков находятся в фокусе внимания специалистов различных дисциплин: архитекторов, искусствоведов, философов, социологов, экологов. Большинство из них разделяют мнение о растущей значимости парков в городской инфраструктуре – они выступают как структурообразующие элементы города, во многом определяя его архитектурно-художественный облик. Некоторые ученые особо выделяют социальные функции парков, позволяющие реализовать познавательные, рекреационные, эстетические потребности горожан. Пристальное внимание к развитию потенциала парков объясняется требованиями биосферно-совместимого градостроительства, обеспечивающего комфорт и влияющего на психоэмоциональное состояние горожан. «Оптимальное комфортное пространство содержит визуальные символы и иконические знаки, обладает ценностными историко-культурными и природными критериями, связано с личностными переживаниями – вызывает воспоминания или создает новые впечатления, идентифицируя и превращая его в уникальное место» [1, с. 109].

Междисциплинарный подход к изучению современных городских парков позволяет рассматривать их как среду адаптации и социальной интеграции населения, где, наряду с образно-символическим восприятием пространства, происходит диалогическое и игровое взаимодействие. Архитектурная идея игровой организации пространства парков направлена на эмоциональное сотворчество и соучастие горожан в общих праздниках и событиях. Парковые пространства имеют архитектурно-ландшафтные особенности, регламентирующие и определяющие сценарии игрового поведения людей вне зависимости от исторической эпохи. Смысловые и формальные особенности игры требуют определенных пространственных решений, таких как добровольный

и свободный характер перемещения, наличие физических границ, изоляция игроков от остального окружения, упорядочивание пространства, в котором создаются условия для применения правил. Всем перечисленным требованиям отвечают парковые пространства прошлого и настоящего. Вместе с тем актуализация игры как экзистенциального феномена осуществляется в конкретных исторических условиях и изменяется вместе с социокультурной ситуацией. Задачи привлечения посетителей и туристов требуют от современных парков нетрадиционных пространственных решений, выходящих за рамки удовлетворения типовых рекреационных и развлекательных функций. Особый интерес вызывает современная трансформация парковых пространств под натиском информационных технологий, существенно изменивших представление о том, каким образом могут быть реализованы игровые практики.

В рамках заявленной темы наиболее продуктивно, на наш взгляд, изучение игры с точки зрения ее влияния на конструирование новой реальности в городской среде и понимание игры как смыслообразующей доминанты современных парков. Пространственный контекст бытования игры, выявление принципов, являющихся естественными и эффективными для осуществления игровой деятельности, требуют анализа существующих и обоснование новых подходов в архитектурно-ландшафтной организации парков.

Современное состояние игровой индустрии не вызывает сомнения в значимости этого явления. Игра порождает многообразие социальных практик: от спортивных соревнований до политической деятельности, но дифференцировать игровые аспекты в культуре достаточно сложно, потому что понятие игры не укладывается в лаконичное определение и имеет разные трактовки в зависимости от вида деятельности и исследовательской парадигмы. Поскольку игра проявляет себя как антропологическая константа с глубокой древности, ее фундаментальный характер и полимодальность находят отражение в работах многих исследователей. Интерес к философско-эстетическому концепту игры одним из первых обозначил И. Кант. Сопоставляя игру и обыденную деятельность, философ отмечал у последней наличие цели, в то время



как игра имеет важность сама по себе. Вершиной воплощения «свободной игры» для И. Канта было искусство. Ф. Шиллер развил идею эстетической значимости и творческой сущности игры, выделяя ее антропологическую важность: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [2, с. 125].

Если Иммануил Кант указал на тождественность игры и искусства, то общий вывод нидерландского философа Йохана Хейзинги, данный в работе *Homo ludens*, утверждает нераздельность игры и культуры в целом: «...культура, в ее первоначальных фазах, играет. Она не произрастает из игры, как живой плод, который высвобождается из материнского тела, она разворачивается в игре и как игра» [3, с. 26]. Начиная с глубокой древности игровое поведение регламентировалось структурой общества, как, например, олимпийские соревнования в Древней Греции, средневековые турниры европейских рыцарей или игры французской аристократии в садах Версаля. В условиях народной культуры официальному церемониалу игр аристократии противопоставлялось игровое пространство карнавалов, в противовес праздникам, учрежденным обществом знати. Поэтому, по словам М. Бахтина, в народной культуре игра выходит за рамки сферы только официальных празднеств: «Каждый праздник рядом со своей официальной – церковной и государственной – стороной имел еще вторую, народно-карнавальную, площадную сторону, организующим началом которой был смех» [4, с. 95].

Французский социолог Роже Кайуа сузил пространство бытия игры, считая ее одной из трех важнейших сфер культуры, наряду с сакральной и профанной [5]. Он подчеркивает иллюзорность свободы человека в конструируемом игровом пространстве виртуальной реальности. По мнению Р. Кайуа, многообразие игр может быть сведено к четырем типам:

- 1) *agôn* (игры-соревнования);
- 2) *alea* (игры случая, такие как азартные игры);
- 3) *mimēsis* («мимесис», игры подражания и симуляции);
- 4) *ilīnx* («игры головокружения», сопровождаемые измененным состоянием сознания, создание новой реальности).

Продуктивность методологии французского социолога заключается в возможности применения перечисленных типов игр в широком социокультурном контексте с учетом их взаимодействия и тяготения к сакральному или профанному миру. В дополнение к указанным признакам Р. Кайуа вводит измерение, ограничивающее игру в социуме, на одном полюсе которого полная свобода и непредсказуемость игры, а на другом – максимальная регламентация и жесткие правила игрового поведения.

В теории Р. Кайуа в контексте нашей темы важно представление об игре как о сфере реального, но и виртуального мира, с интенсивным эмоциональным переживанием и погружением (иммерсивностью). Особая свобода и удовольствие от игры возникают в так называемых играх головокружения, которые позволяют почувствовать измененные состояния безопасным для себя и для общества способом. В этом смысле игровые формы деятельности выполняют важную функцию, компенсируя для современного человека «социальную норму экзатичности» [5, с. 202], не восполняемую такими средствами, как религия, спорт, творческая деятельность или гражданская активность. Следует отметить, что вся современная индустрия игр, виртуальных и реальных, пронизана экзатическим состоянием сознания, которое человек стремится пережить вновь и вновь, катаясь на «американских горках» или проходя усложняющиеся уровни в компьютерных баталиях. Душевное волнение, или головокружение, по терминологии Р. Кайуа, объясняет связь игры с религией и творчеством, что позволяет философу В. В. Костецкому сделать вывод о том, что «игра выступает модальностью деятельности, но не самой деятельностью» [6, с. 203]. Таким образом, возможность испытать переживание, близкое к экзатическому, погружение в иную реальность – одно из важнейших условий игры и ее характерная черта.

Особый интерес к теоретическому осмыслению игры в культуре в XX веке был высказан представителями постмодернизма, рассматривающими игру, как адекватный способ общения в мире, лишенном смыслообразующей целостности. Специфика постмодернистского взгляда заключается в кардинальном изменении трактовки игры. Так, Л. Миннема призывает отказаться от традиционно-

^ Рис. 1. Парк Стоу близ Букингема (Великобритания). Архитектор Л. Браун





^ Рис. 2. Центральный парк в Нью-Йорке (США). Архитекторы Ф. Олмстед и К. Вокс. 1857–1876



^ Рис. 4. Сад развлечений с лабиринтом. Л. Тоепут. Около 1579–1584 годов

го понимания и проследить «процесс трансформации интереса к игре – от игры как феномена с определенным эвристическим потенциалом к игре как особому феномену самому по себе и, в частности, как постмодернистскому феномену огромной эвристической важности» [7, с. 1187]. Релятивистский взгляд на науку и культуру, разрушение единства культурологической парадигмы, отсутствие стиливого единообразия положили начало постмодернистским поискам, «играм» с текстами, которые в архитектуре привели к так называемому радикальному эклектизму (по выражению Ч. Дженкса). Игра как стратегия в философии и практике постмодернизма указывает если не на всеобщность, то на значимость игрового начала в современной социокультурной ситуации.

На основании анализа философско-культурологических теорий игры можно выделить следующие подходы к объекту исследования:

- игра как онтологическая и феноменологическая категория (классическая философия);
- игра как способ создания и восприятия искусства и отношения к реальности (философия постмодернизма);
- игра как способ поведения людей внутри различных социокультурных практик (концепция Р. Кайуа).

Мы придерживаемся идеи универсальности проявления игрового начала в культуре, что позволяет распространить признаки игры, описанные Й. Хейзингой, для объяснения игрового содержания, изначально заложенного в проектирование парковых пространств.

Для этого обратимся к игровым константам, выделенным Й. Хейзингой, и проиллюстрируем их примерами из истории садов, парков различных периодов.

Первый отличительный признак подчеркивает **добровольный и свободный характер игры** [3, с. 31], а также ее избыточность по отношению к реальной жизни. Действительно, многие парки создавались как островки свободы в мире необходимости. По словам Д. С. Лихачева, «сад всегда выражает некую философию, эстетические представления о мире, отношении человека к природе, это микромир в его идеальном выражении» [8, с. 3]. Стремление найти идеальное место, фабулу райского уголка раскрывает общекультурный смысл создания садов и парков. Ландшафтные пространства

эпохи европейского романтизма, в особенности английские пейзажные парки, сохраняли большую часть растительности, «натурально текущие ручьи, естественные озера, холмы и долины, свободный рост деревьев, свет и тень...» [8, с. 192], символизируя свободу от тирании и угнетения (рис. 1)

Второй признак игры – **создание собственного мира** в противовес «настоящей» жизни, «выход из такой жизни в преходящую сферу деятельности с ее собственными устремлениями» [3, с. 32]. Наиболее репрезентативным переложением рассматриваемого игрового признака на сферу парковых пространств можно назвать Центральный парк Нью-Йорка (рис. 2). Концепция существования зеленого пространства посреди оживленного города перекликается с идеей изолированного мира, в то же время парковая зона оказывается вписанной в городское пространство, являясь его продолжением.

**Место и время, ограничивающие игру**, – ее третий признак. Йохан Хейзинга отмечает, что «разительней временного ограничения – ограничение местом. Всякая игра протекает в заранее обозначенном игровом пространстве, материальном или мыслимом, преднамеренном или само собой разумеющемся» [3, с. 28]. При этом очерчивание игрового пространства может происходить как условно, с использованием ограниченного числа атрибутов, так и вполне реально, на организованных игровых площадках, в течение заданного временного периода, как, например, в исторических реконструкциях или в Диснейленде. Установление границ места и продолжительности позволяет игре «разыгрываться», повторяться и передаваться. Данный признак игры ярче всего закреплен в театральной форме культуры, в кинематографе и современных тематических парках. Сама композиция и зонирование пространства тематического парка создают сценарное наполнение, а архитектура служит способом поддержания игрового порядка. «Арена, игральные столы, магический круг, храм, сцена, киноэкран, судебное присутствие – все они по форме и функции суть игровые пространства, то есть отчужденная земля, обособленные, выгороженные, освященные территории, где имеют силу свои особые правила. Это временные миры внутри мира обычного, предназначенные для выполнения некоего замкнутого в себе действия» [3, с. 34–35].



Четвертый признак игры – **существование порядка**. Порядок – эстетический фактор, а элементы упорядоченной формы, по мнению Й. Хейзинги, выражают эффекты прекрасного, среди которых исследователь называет черты, присущие искусству, в частности архитектуре, такие как равновесие и контраст: «В ней есть два благородных качества, которые человек способен замечать в вещах и которые сам может выразить: ритм и гармония» [3, с. 35]. Выявленные признаки позволяют Й. Хейзинге дать развернутое определение игры: «Это некое поведение, осуществляемое в определенных границах места, времени, смысла, зримо упорядоченное, протекающее согласно добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы или необходимости. Настроение игры – это настроение отрешенности и восторга, священное или праздничное, в зависимости от того, является ли игра священнодействием или забавой. Такое поведение сопровождается ощущением напряжения и подъема и приносит с собой снятие напряжения и радость» [3, с. 26].

Сбалансированное чередование напряжения и развязки в игре создает ее динамику, взаимодействие между игроками, а правила задают игре более упорядоченное движение. В игре движение (кинезис) может быть физическим или виртуальным, когда игрок перемещается в границах реального или искусственно созданного воображаемого игрового поля. «Архитектурная условность, выражая художественную волю мастера в творческом преобразовании картины мира, дискутирует с эстетикой реализма» [9]. Порядок прочитывается в средневековых монастырских садах, которым была присуща строгая геометрия плана, реализующаяся на различных уровнях. Они представляли собой определенный узор, вписанный в правильную фигуру, который подводил к смыслообразующему центру сада (рис. 3). Сады-лабиринты получили дальнейшее развитие в структурированных и упорядоченных французских регулярных парках. Подобные лабиринты также существовали в Англии, служа пространством для проведения обрядов, танцев, праздников и игр (рис. 4).

Возвращаясь к тезису о модальности игры как к психофизиологическому состоянию напряженности, можно

сделать вывод о том, что пространства парков исторически сложились как места для игровой деятельности. Действительно, условность и своеобразие мира садов и парков, их обособленность от реальной повседневности, структура плана и упорядоченность движения посетителей, наличие зонирования, предписывающее правила поведения в различных уголках парка – все это свидетельствует в пользу того, что в концепте создания парка заложен принцип игровой доминанты. Российский философ В. В. Костецкий отмечает, что «в контексте своего генезиса игра есть искусственное воспроизведение приключения в условиях замкнутого и безопасного пространства» [6, с. 203]. Визуальная и ландшафтно-архитектурная организация парков служит идеальной площадкой для реализации игровых сценариев.

Одним из важнейших проявлений игры, позволяющим примерить на себя несвойственную в обыденной жизни роль, пережить трансформацию в персонажа игры (мимезис, по терминологии Кайуа), становится театральность, которая ассоциируется со зрелищностью, яркостью событий, притворством и условностью, развитием сюжета по принципу сценария. В парках подобные игры занимают значительное место, с течением времени вовлекают все большее количество участников, пройдя путь от игр аристократии к массовым зрелищам и развлечениям в тематических парках. Так, празднества и театральные представления при дворе Людовика XIV стали продолжением итальянской традиции уличных представлений *commedia dell'arte* (рис. 5). В то же время в мироощущении галантного века доминировал игровой дискурс в условиях новых пространств – садов и парков.

Невиданные по пышности и фантазии торжества в парке Во-ле-Виконт позволяют рассматривать их как квинт-эссенцию театральной игры в окружении искусственно созданных декораций, обрамленных естественными кулисами деревьев, стриженных кустарников, ухоженных газонов. Великолепие ландшафтного дизайна в регулярном стиле гармонизировало с архитектурой дворца, а приемы, использованные архитектором Анри Ленотром, поддерживали настроение игры и иллюзорность происходящего: ложная перспектива, кружевные партеры, прямые аллеи, пруды и бассейны с отражением дворца создавали

^ Рис. 3. Газонный лабиринт «Джулианс-Бауэр» (Julian's Bower). Олкборо (Великобритания)





^ Рис. 6. Израэль Сильвестр. Первый праздничный день (Premier Jour) в Королевской опере Версаля 7 мая 1664 года. Гравюра



^ Рис. 7. Проект парка Ла-Виллетт в Париже. Архитектор Б. Чуми. 1983

эффект упорядоченности и масштабности пространства парка, но в то же время его отдельности от остального мира. Фундаментальные принципы А. Ленотра в организации и планировании садов раскрывают игровой характер ландшафтных пространств: «Можно базироваться на четырех фундаментальных положениях (maxims) для правильного планирования сада: первое, владеть искусством уступать природе; второе, не допускать, чтобы сад был слишком темным; третье, не слишком открывать; четвертое, добиваться впечатления, что он больше, чем есть на самом деле» [10, с. 399].

Еще более яркое свидетельство использования ландшафтно-архитектурного пространства как игрового – устройство праздников в Версале, с исполнением

комедийных спектаклей, которые заканчивались катанием на гондолах и фейерверками. Включению парковых пространств в континуум увеселений и развлечений способствовало использование декоративно-пышных и избыточных архитектурных приемов барокко. «Услады заколдованного острова» (Les Plaisirs de l'Ile enchantée) – первый грандиозный праздник в парке Людовика XIV, ознаменовавший начало строительства Версаля в 1664 году. События трехдневных торжеств были запечатлены в одноименной серии гравюр (рис. 6)

Наибольшей выразительности реализация концепта игры в пространстве парка достигла в теоретических исследованиях и практической деятельности архитекторов-постмодернистов. Бернард Чуми в одном из интервью The Architectural Review заявил о том, что рассматривает проекты городского дизайна как игру. Пример деконструктивистского урбанизма в организации парка и одновременно реализация концепции зрелищности, событийности, движения – проект парка Ла-Виллетт (Parc de la Villette) в Париже (рис. 7).

Бернард Чуми имплицитно задействовал в архитектуре потенциал перформанса, который прослеживается в выраженной траектории движения, наличии акцентных маркеров в виде красных павильонов и пространственных объектов, вовлеченности посетителей в сценарий действия, сопоставимый с ритмическим рисунком игры [11, с. 68]. Разметка парковой структуры создает осевую направленность движения, которое только на первый взгляд кажется хаотичным, архитектура устанавливает связи и раскрывает формообразующее устройство парка как пространственной игры в зависимости от потребностей посетителей.

Примером максимальной погруженности в игровую среду являются тематические парки. Они предоставляют возможность человеку не столько участвовать в игре, сколько наблюдать ее со стороны как зрелище и развлечение. Рассмотренные выше черты игры, такие как свободный выбор, подчинение правилам, удовольствие от игры, создание особой реальности, состязательность и повторяемость действий игроков, характеризовали игровые процессы в доцифровой культуре. Современный человек реализует игровой потенциал в виртуальной



> Рис. 5. Константин Сомов. Арлекин и дама. 1921

> Рис. 8. Парк аттракционов «Гарри Поттер». Юниверсал Студиос Голливуд, Калифорния



реальности чаще, чем в физической среде [12, с. 18]. Традиционные игры вытесняются их компьютерными аналогами, а коллективное взаимодействие людей в повседневной практике, формирующее навыки общения, сменилось искусственно созданным виртуальным пространством. Интерактивность и иллюзорность игры позволяет зрителю становиться активным участником событий. Произошедший переход от игры к «игроизации» имеет много объективных причин, одна из которых – стремление к комфорту и удовольствию представителя общества потребления. Наиболее доступный способ подачи информации – привлечение возможностей медийных жанров – клиповость, простота, развлекательность.

Инфойнтенмент (понятие, объединяющее информацию и развлечение) становится ключевой идеей для многих сфер деятельности – от рекламы до образования и политики. Яркая, красочная упаковка, праздничность и создание сказочной атмосферы в ситуации неопределенности и нестабильности отмечается исследователями как иррациональная рациональность, которая становится фактором установления социального порядка и противодействия давлению хаоса современной жизни [13, с. 144].

Специфика тематических парков заключается в уникальной возможности соединения реального и виртуального мира в одной плоскости игрового пространства, где архитектура и дизайн не оставляют сомнения в реальности происходящего (рис. 8). Сюжетное видение пространства, пришедшее в архитектуру из кинематографа и анимации, моделирование игровых ситуаций с использованием известных медийных персонажей соединило архитектуру, дизайн и новейшие технологии. Уолт Дисней в середине XX века обратил внимание на потенциал индустрии развлечений, построив парк Диснейленд. Умберто Эко, посетивший Диснейленд в 70-х годах, поделился впечатлениями от аттракциона «Пираты Карибского моря» (рис. 9) и отметил, что Уолту Диснею «наконец-то удалось осуществить свою мечту и воссоздать фантастический мир, более реальный, чем реальность, сломав стену второго измерения, создав не кино, которое является иллюзией, а тотальный театр» [14, с. 45–46].

Современная социокультурная ситуация увеличила пространство игры. Использование виртуальных техно-

логий и социальных сетей все больше интегрирует игру в условия реального мира, но это смешение происходит также посредством создания пространств, предназначенных для осуществления игровых практик. Городскими площадками, на которых разворачивается игровое взаимодействие, являются парки. Создание особой атмосферы и обеспечение эмоционального восприятия развлекательного контекста позволяют рассматривать парки как пространство, отвечающее задачам игры. Культурные представления о многообразии сценариев городских парков по-прежнему актуализируют городские озелененные пространства как экологические ниши и места тихого отдыха; вместе с тем уникальность парков проявляется в способности создавать изолированные от реального урбанизированного контекста территории, предназначенные для игр.

Тематические парки в этом отношении обладают большим потенциалом: иммерсивная смешанная реальность физических пространств и цифровых дополнений и дальнейшая геймификация повседневной деятельности делают их востребованными для различных групп населения. Вместе с тем большинство современных парков, не имеющих условий и возможностей для внедрения цифровых технологий, лишены новых игровых подходов и практик.

Важным вопросом существующих и вновь создаваемых парков становится разработка стратегии использования ландшафтных пространств как мест для организации игровой деятельности. Использование тематизации и сюжетности повышают привлекательность парков для горожан и туристов. Увеличивающийся разрыв между реальным состоянием большинства городских общественных пространств и виртуальным миром тематических парков может быть сокращен за счет концептуализации архитектурной среды, а не только за счет использования кинематографического дизайна с нарочитой искусственностью и узнаваемостью декораций. Обращение к модели игры подразумевает применение разнообразных инструментов – от театрализации до конструирования дополненной реальности, что расширяет возможности парков.



> Рис. 9. Атракцион «Пираты Карибского моря». Парк развлечений Диснейленд в Париже



#### Литература

1. Воличенко, О., Звягинцева, М. Антагонизм концепций «места» и «не-места» в архитектуре // Проект Байкал. – 2022. – № 74. – С. 103–109. – DOI: 10.51461/pb.74.18
2. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. – Москва : РИПОЛ классик, 2018. – 242 с.
3. Хейзинга, Й. Homo Ludens : Статьи по истории культуры / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. – Москва : Прогресс Традиция, 1997. – 416 с.
4. Бахтин, М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – Москва : Худ. лит., 1990. – 543 с.
5. Кайуа, Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. – Москва : АСТ, 2022. – 288 с.
6. Костецкий, В. В. Анти-Хейзинга: другая философия игры // Вопросы философии. – 2020. – № 2. – С. 196–204.
7. Миннела, Л. Игра и культура (пост)модерна. Очерк об изменениях в научном интересе к феномену игры // Психология и психотехника. – 2014. – № 11 (74). – С. 1186–1204. – DOI: 10.7256/2070-8955.2014.11.13438
8. Лихачев, Д. С. Поэзия садов. – Москва : Колибри, 2018. – 413 с.
9. Воличенко, О., Иманкулов, Д., Марченко, А. Теоретическая модель художественного и архитектурного объекта // Проект Байкал. – 2023. – № 75. – С. 98–104. – DOI 10.51461/pb.75.22
10. Аронова, А. А. Отражение идей Анре Ленотра в садово-парковом искусстве России первой трети XVIII века // Искусствознание. – 2013. – № 3–4. – С. 390–410.
11. Шараров, И. А. Бернар Чуми: игра в архитектуре деконструкции // Акад. вестник УралНИИпроект РААСН. – 2023. – № 2 (57). – С. 65–70.
12. Новикова, О. Н. Игровая деятельность человека в пространстве виртуальной реальности // Социум и власть. – 2018. – № 6 (74). – С. 16–25.
13. Кравченко, С. А. Играизация российского общества. К обоснованию новой социологической парадигмы // Общественные науки и современность. – 2002. – № 6. – С. 143–145.
14. Eco, U. *Travels in Hyperreality: Essays* / translated by William Weaver. – San Diego, CA: Harcourt, 1986. – 307 p.

#### References

Aronova, A. A. (2013). Otrazhenie idej Anre Lenotra v sadovo-parkovom iskusstve Rossii pervoj treti XVIII veka [Reflection of the ideas of Anre Le Nôtre in the landscape art of Russia in the first third of the 18th century]. *Iskusstvovoznanie*, 3-4, 390–410.

Bahtin, M. M. (1990). *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Rennessansa* [The work of Francois Rabelais and the folk culture of the Middle Ages and the Renaissance]. Moscow: Hudozhestvennaya literatura.

Caillois, R. (2022). *Igry i lyudi. Stat'i i esse po sociologii kul'tury* [Games and people. Articles and essays on the sociology of culture]. Moscow: AST.

Eco, U. (1986). *Travels in Hyperreality: Essays* (W. Weaver, Trans.). San Diego, CA: Harcourt.

Huizinga, J. (1997). *Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury* [Homo Ludens; Articles on cultural history] (D. V. Silvestrova, Trans.). Moscow: Progress Tradiciya.

Kosteckii, V. V. (2020). Anti-Huizinga: a different philosophy of the game. *Voprosy filosofii*, 2, 196–204.

Kravchenko, S. A. (2002). Igraizaciya rossijskogo obshchestva (K obosnovaniyu novoj sociologicheskoy paradigmy) [Gameization of Russian society (Towards the justification of a new sociological paradigm)]. *Social sciences and contemporary world*, 6, 143-145.

Lihachev, D. S. (2018). *Poeziya sadov* [Poetry of the gardens]. Moscow: KoLibri.

Minnela, L. (2014). *Igra i kultura (post)moderna (Ocherk ob izmeneniyakh v nauchnom interese k fenomenu igry)* [Game and culture of (post)modernity (Essay on changes in scientific interest in the phenomenon of game)] (M. A. Sultanova, Trans.). *Psychology and psychotechnics*, 11(74), 1186–1204. DOI: 10.7256/2070-8955.2014.11.13438.

Novikova, O. N. (2018). Igrovaya deyatel'nost' cheloveka v prostranstve virtualnoj realnosti [A man playing in the age of virtual reality]. *Society and Power*, 6(74), 16–25.

Shararov, I. A. (2023). Bernard Tschumi: a game in deconstruction architecture]. *Akademicheskij vestnik UralNIIProjekt RAASN*, 2(57), 65-70.

Shiller, F. (2018). *Pisma ob esteticheskom vospitanii cheloveka. [Letters on the aesthetic education of man]*. Moscow: RIPOL klassik.

Volichenko, O., Imankulov, D., & Marchenko, A. (2023). A theoretical model of the artistic and architectural object. *Project Baikal*, 20(75), 98-104. <https://doi.org/10.51461/pb.75.22>

Volichenko, O., & Zvyagintseva, M. (2022). Antagonism of the concepts of “place” and “non-place” in architecture]. *Project Baikal*, 19(74), 103-109. <https://doi.org/10.51461/pb.74.18>