Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
The Lives of Others | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.650

Hermeneutics of Shamanic Videogames: the Example of “Kisima Inŋitchuŋa”

Maro Y. Malenko

National Research University “Higher School of Economics”. Moscow, Russia. Email: maromalenko[at]tuta.io
ORCID https://orcid.org/0009-0000-4173-3671

Received: 15 March 2025 | Revised: 4 April 2025 | Accepted: 15 April 2025

Abstract

The article focuses on “ethnological video games”, defined as video games which are developed on the basis of ethnographic and folkloric material. The particular focus is on the kind of ethnological games which contain representation or simulation of shamanistic practices. Among them are *Mooseman* based on Komi-Permyak and Finno-Ugric mythology, *Never Alone* based on Iñupiaq folklore, and the rhythm game *Nishan Shaman* based on a Manchu folktale. The starting point of discussion is: in what cases these kinds of videogames are able to draw players into shamanic or animistic practices, as well as into corresponding ontologies? In order to address this, the article offers a structural-semiotic and ludohermeneutic analysis for one of the above-mentioned games, *Never Alone*, or *Kisima Inŋitchuŋa* in Iñupiaq. Using Donna Haraway's concept of “world games”, the article proposes a number of modes of compatibility between video game ontologies and ethnographically identified shamanic ontologies. Correspondence between mythological and video game realities is considered, on the level of performative engagement in the semiotics of a myth or a video game. In its exaggerated form, the question of the article is: how does a playthrough of a “shamanic video game” could be similar to an actual shamanic ritual?

Keywords

Shamanism; Video Games; Ontological Turn; Semiotics; Ludohermeneutics; Game Studies; Cosmopraxis; Anthropology; Ethnography; World Games

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 2 | ISSN: 2658-7734
Жизнь других | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.650

Герменевтика шаманских видеоигр на примере “Kisima Inŋitchuŋa”

Маленко Маро Янович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Москва, Россия.
Email: maromalenko[at]tuta.io ORCID https://orcid.org/0009-0000-4173-3671

Рукопись получена: 15 марта 2025 | Пересмотрена: 4 апреля 2025 | Принята: 15 апреля 2025

Аннотация

Статья фокусируется на «этнологических видеоиграх» — играх, разрабатываемых на фундаменте реального этнографического и фольклорного материала — и на том их подвиде, в чьем нарративе или геймплее можно обнаружить репрезентацию или симуляцию традиционного шаманства. Среди них — «*Человеколось*» (2017) по коми-пермяцким и финно-угорским мифам, платформер *Never Alone* (2014) по инупиатскому фольклору, ритм-игра *Nishan Shaman* (2018) по мотивам народного маньчжурского сказания. Отправным вопросом становится: в каких случаях такие видеоигры способны вовлекать игроков в шаманские или анимистские практики или переживания, в сопутствующие им мировосприятие и онтологию? Для первичного подбора ответов комплексно анализируется одна из указанных игр, *Never Alone* (или *Kisima Inŋitchuŋa* на инупиатском языке). Анализ производится с привлечением людогерменевтического и структурно-семиотического методов, антропологических источников о шаманстве, через рассмотрение процессов разработки и прямой речи разработчиков. Опираясь на понятие «миро-игра», раскрытое Донной Харауэй в ее анализе *Never Alone*, статья предлагает ряд модусов совместимости между видеоигровыми онтологиями и этнографически выявленными шаманскими (а также анимистскими, коренными, внемодерными) онтологиями. Для этого используется концепция «процедурной телесности» Александра Ленкевича как общего атрибута шаманской практики и видеоигрового опыта. Также рассматривается соответствие между мифологической и игровой реальностями на уровне перформативного вовлечения в семиотику мифа или игрового мира. В утрированной форме вопрос статьи звучит так: как близко прохождение «шаманской видеоигры» может подойти к шаманскому камланию?

Ключевые слова

шаманизм; видеоигры; онтологический поворот; семиотика; людогерменевтика; game studies; космопраксис; антропология; этнография; миро-игры

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0 Всемирная

Введение

Существуют видеоигры, опирающиеся на реальный этнографический материал и конкретные традиции коренных народов. Назовем их «этнологическими видеоиграми», или «этновидеоиграми». Разработка этновидеоигр часто включает в себя обращение к мифологическим текстам и этнографическим данным, консультацию с фольклорными коллективами и живыми представителями задействованных культур. Среди них — «*Человеколось*» по коми-пермяцким и финно-угорским мифам (Morteshka Studio, 2017), ритм-игра *Nishan Shaman* по мотивам народного маньчжурского сказания (Next Studios, 2018), платформер *Never Alone* по инупиатскому фольклору (Upper One Games, 2014).

Литература о подобных играх малочисленна, но богата оригинальными концептуализациями. Отталкиваясь от слов разработчиков *Never Alone* (на инупиаке[1] носящей название *Kisima Inŋitchuŋa*[2]), Донна Харауэй определяет «миро-игры» (world games) как видеоигры, которые «создаются с помощью и из историй и практик коренных народов» (Харауэй, 2020). Геймдизайнер Мэиз Лонгбоут из индейского племени ганьенгэха определяет *индигенные игры* как те, что не просто «вдохновляются индигенными[3] темами и культурами, <a> действительно отражают мировоззрения изображаемых народов или разработчиков, работающих над игрой» (Longboat, 2019, p. 11) и так или иначе принадлежащих к коренным культурам.

Предлагаемое исследование отталкивается от приведенной литературы и ставит следующие вопросы: каким образом миро- или индигенные игры, выступая «расширением традиционного сторителлинга» (LaPensée, 2016, p. 180), действительно способны связать опыт игроков со специфическим коренным *мировоззрением*, которое не ограничивается знанием об отдельных артефактах и текстах народных традиций? И какие ограничения здесь может создавать использование категории «мировоззрения» — с учетом критики этой категории в рамках онтологического поворота в антропологии (Кастру, 2022а)? Может ли специфика видеоигрового медиума столкнуть игроков с необходимостью прагматически «вживаться» в коренные онтологии[4], не списывая их на религиозные заблуждения или сказочный вымысел — и за счет чего?

1 *Инупиак* — язык инупиатов, коренных жителей Аляски, принадлежащих к инуитской группе народов.
2 Далее оба этих названия будут употребляться взаимозаменяемо.
3 *Индигенный* — здесь и далее то же, что и *коренной*, но с большим акцентом на социокультурный аспект и идентичность.
4 Под «онтологией» в статье понимается совокупность характеристик явления, определяющих его существование: *как* нечто существует, *из чего* оно состоит, *в каких отношениях* находятся его элементы. В культурной антропологии онтология может определяться как «форма представления знаний о реальном мире, с выделением и очерчиванием множества объектов, его слагающих, и связей между ними» (Панов, 2021, с. 37), где та или иная онтология свойственна тому или иному народу. Сфера «онтологии видеоигр» в *game studies* занимается аналогичными представлениями касаемо видеоигр: прежде всего, *что такое* видеоигра и *из чего* она состоит (Богост, 2014; Ветушинский, Галанина, 2016).

Моя гипотеза заключается в том, что теоретические рамки *шаманства* и *шаманизма*[1] можно использовать для онтологической актуализации мироустройств коренных народов, заложенных в *как минимум* трех этнологических видеоиграх, приведенных в начале статьи: «Человеколось», *Nishan Shaman* и *Never Alone*. «Учитывая единодушие исследователей шаманизма в том, что его основу составляют представления о зависимости человека от мира духов и о необходимости особых посредников (шаманов), способных вступать в общение с этим миром» (Нам, 2017, с. 48), можно предположить, что видеоигры, где игрок по необходимости выступает такого рода посредником и в игровой форме решает те же задачи, что регулярно встают перед шаманами, «побуждают воображение в отношении индигенных мировоззрений» (LaPensée, 2018, с. 132) и через игровой процесс приобщают игрока к сопутствующим онтологиям.

В свете поставленных выше вопросов в этой статье я предложу сравнительный анализ «шаманского дискурса»[2], выраженного в камланиях и смежных индигенных практиках, и одной из представленных этновидеоигр, *Never Alone*. Сравнение будет производиться прежде всего с привлечением двух методов: структурно-семиотического (Нам, 2017, с. 18), обширно используемого в исследованиях шаманизма и сопутствующего ему фольклора, и людогерменевтического (Aarseth, Möring, 2020; Karhulahti, 2015), изучающего процессы интерпретации видеоигр и их онтологические основания. Целью такого анализа будет выявление в *Never Alone* неоднородного «шаманского элемента» как семиотического устройства, способного создать «онтологическую непрерывность» (Кастру, 2017, с. 51) между коренными космологиями и этнологическим геймдизайном.

Основной источниковой базой для меня послужит научная литература о шаманизме — как специфически инуитском (Merkur, 1985), включая интервью с инуитскими старейшинами (Aupilaarjuk et al., 2001), так и шаманизме других регионов, прежде всего Сибири (Нам, 2017; Новик, 2019). Так как людогерменевтический метод подразумевает комплексное изучение контекста разработки игры и ее рецепции в культуре (Kłosiński, 2022), собственно видеоигровой материал будет дополнен такими источниками, как речь разработчиков, рецензии и около-игровой контент. «Пространственно-временная контекстуализация» игры — то есть, согласно Вели-Матти Кархулахти, «учитывание культурных условий, в которых игра возникает или возникла» (Karhulahti, 2015, p. 14) — будет производиться вкупе с установлением семиотического родства этих условий с индигенными культурами.

1 Стоит уточнить: речь идет не о представлении о «шаманах» в массовой культуре — а о том традиционном шаманизме, каким он представлен в этнографии. Поэтому важно отличать «симуляцию шаманизма» этнографических видеоигр от вещей вроде класса «Шаман» (Shaman) в *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) или подобных фэнтэзийных сеттингах.

2 По выражению Кая Архема (Århem, 1996; по: Панов, 2021).

Статья не исчерпывает данную проблему и не ставит перед собой задачу отслеживания всех возможных реляций между рассматриваемыми семиотическими системами: вариациями шаманизма, видеоиграми, породившими их культурами. Моя задача — достаточно убедительно отследить *некоторые* из них, чтобы на их основе выстроить «модели небольших размеров, предназначенные для сравнительного анализа... сопутствующих друг другу вариаций» (Леви-Стросс, 2008a, с. 369; по: Нам, 2017, с. 11) этих систем. Дальнейший анализ, выходящий за рамки представленной статьи, подразумевает применение выработанной методологии как минимум к еще двум вышеупомянутым видеоиграм: «*Человеколось*» и *Nishan Shaman*.

Я попытаюсь продемонстрировать базовую возможность равноправного полилога между коренными метафизиками, видеоигровым дизайном и социогуманитарными исследованиями. Возможные плоды такого полилога — критический пересмотр и контранализ[1] конвенциональных модерных установок о видеоигровом медиуме, его природе и культурных функциях, а также детализация роли видеоигр в сохранении коренного наследия и того, что Вивейруш де Кастру называет «плюриверсум»: этнографически разнообразное и многовидовое множество миров, производимых в совместных практиках человеческих и нечеловеческих коллективов (Кастру, 2022b, с. 84).

В первой части статьи я проблематизирую способность миро-игр погружать игроков в коренные мировоззрения. Вторая часть посвящена собственно анализу *Kisima Inŋitchuŋa* в свете индигенной семиотики. В третьей и четвертой частях я проясняю интерпретацию игрового процесса *Kisima Inŋitchuŋa* как цифровой вариации шаманского обряда, обладающего потенциалом сделать игрока сопричастным инупиатской онтологии.

Миро-игры и зоны контакта

Миро-игры — world games — понятие, предложенное разработчиками *Never Alone* и определяемое ими как цифровое воплощение бережно отобранных индигенных историй, их «расширение в новое медиа» (Харауэй, 2020, с. 119). Сама *Kisima Inŋitchuŋa*, в сопровождении устного рассказа на инупиаке, представляет собой игру в жанре «пазл-платформер» и повествует о девочке Нуне в сопровождении песца-духовидца — игрок должен поочередно играть за одну и за другого, взаимодействуя с «духами» и арктическим ландшафтом для решения головоломок. Доступен также кооперативный режим, где два игрока управляют двумя персонажами соответственно. Помимо программистов и дизайнеров, в разработку игры были вовлечены «десятки советников и старейшин сообщества народов Аляски» (Харауэй, 2020,

1 *Контранализ* — операция, фигурирующая в рамках антропологии онтологического поворота и подразумевающая критику и методологическую инверсию типичных отношений «антрополог — объект антропологии» (или «современный человек — туземец»). В рамках контранализа в качестве мыслительной рамки выбирается индигенное миропонимание, *исходя из которого* исследованию или критике подвергается миропонимание «современного человека».

с. 119) — прямое участие представителей коренных народов часто подчеркивается в тематической литературе как фундаментальный аспект индигенного геймдизайна (LaPensée et al., 2021).

Однако подобное расширение традиционного сторителлинга подразумевает его рецепцию широкой аудиторией, *не причастной коренным культурам*. В своей рецензии на *Never Alone* Мэиз Лонгбоут рассматривает такие игры, как современную, цифровую вариацию «зон контакта» (contact zones). Это выражение он заимствует у Ренисы Мавани, которая использует его для описания областей интенсивного кросс-культурного взаимодействия европейцев, аборигенных народов и мигрантов различного происхождения в Британской Колумбии (Mawani, 2009, p. 5; по: Longboat, 2017, p. 182).

Будучи цифровыми зонами межкультурного контакта, миро-игры во многом рассматриваются своими создателями и исследователями как способ продемонстрировать глобальным аудиториям игроков особенности индигенных *мировоззрений.*

Так, в той же рецензии Лонгбоут пишет: «Индигенный сторителлинг в рамках видеоигр заставляет игроков погрузиться в предковые миры, существующие с незапамятных времен» (Longboat, 2017, p. 179). И далее:

> Нарратив игры требует от игроков взаимодействовать с определенным типом мировоззрения, который инупиаты концептуализируют через устные традиции, формирующие сам фундамент их арктического жизненного мира (2017, pp. 181-182).

Донна Харауэй, рассматривая *Never Alone*, делает схожий акцент на этом свойстве миро-игр: они способны вовлечь игроков в коренные онтологии, отличные от типичных западных картин мира — «секулярных модернизмов» (Харауэй, 2020, с. 120). В случае инупиатского платформера речь идет об онтологии «симанимагенизма», родственной анимизму. «Симанимагенное» (symanimagenic) — авторское понятие Харауэй; музыкальная исполнительница Ка Бэйрд, ссылаясь на Харауэй, метко определяет его как «создающее зоны контакта с незримым или с духами вещей» (“creating contact zones with the unseen or with spirits of things”) (Berlatsky, 2019). Игру невозможно пройти, не взаимодействуя в рамках внутриигровой физики с многочисленными духами, принадлежащими инупиатской космологии. Сама Харауэй пишет об этом так:

> Не вживаясь в симанимагенный <осязаемый материализм> (sensible materialism) со всеми его подвижками, аффектами и связями, невозможно играть в *Never Alone*, и возрождение этого и других миров может зависеть от того, научимся ли мы играть (2020, с. 120).

Связь «возможности играть» и «вживания» в онтологию игры широко описана в рамках такого направления в исследованиях видеоигр, как *людогерменевтика*. Согласно людогерменевтическому подходу Эспена Орсета и Себастьяна Меринга, чтобы успешно играть в видеоигру, игроку или аналитику

необходимо конструировать собственную *онтологическую модель* этой видеоигры, которую он применяет для принятия внутриигровых решений («по мере того, как игра играется, она становится самой собой» (Aarseth & Möring, 2020). Осуществляя герменевтический процесс интерпретации, используя метод проб и ошибок, игрок корректирует свою онтологическую модель так, чтобы повышать ее применимость:

> ...игровой процесс (playing) приводит к повышению онтологического понимания. Тот или иной процесс интерпретации невозможен без стоящей за ним онтологической модели, какой бы слабой она ни была поначалу (2020).

В эту модель может входить жанр игры, ее культурный и исторический контекст, привычные способы игрового поведения («людо-габитус»), ожидания от функционала игровой платформы — и тому подобные аспекты существования игры, исходя из которых она играется, трактуется и критикуется.

Но действительно ли «невозможно играть» в *Never Alone*, не вживаясь в онтологию симанимагенизма? Сама Харауэй пишет об ограничениях такого вживания: «Анимизм нельзя накинуть, как волшебный плащ, на плечи чужака» (Харауэй, 2020, с. 120). Вели-Матти Кархулахти, описывая свою теорию видеоигровой герменевтики, вводит понятие «исчерпания» (depletion): ...игрок способен “пройти” видеоигру, не конструируя в ее отношении каких-либо когерентных тематических или оценочных интерпретаций» (Karhulahti, 2015, p. 11), таким образом *исчерпывая* собственную активность по ее трактовке. Вероятно, что значительная часть прохождений *Never Alone* «исчерпывает» ее, не актуализуя каких-либо анимистических содержаний, обнаруживаемых в интерпретации Харауэй. Это подтверждается онлайн-отзывами игроков к *Never Alone*, которые Лонгбоут критикует за неполноту интерпретаций (Longboat, 2017, p. 183).

Итак, что мешает индигенным видеоиграм, существующим как межкультурные «*зоны контакта*» по Лонгбоут-Мавани, получать реализацию как симанимагенные «*зоны контакта* с незримым или с духами вещей» по Харауэй? Полагаю, именно различие в *онтологических моделях*, задействуемых разными игроками в интерпретации этих игр. Если игрок не разделяет онтологии анимизма в повседневности, то он или она не будет разделять их и в отношении миро-игр. Иными словами, он или она не испытает в отношении внутриигровых духов должного «резонанса» по Чапману: «ситуацию узнавания, когда игрок соотносит видимые на экране объекты с чем-либо за пределами игры» (Chapman, 2016, p. 35; по: Мойжес, 2020, с. 37).

Если перед миро-играми действительно ставится задача погрузить игроков в коренные и предковые миры, в анимистскую метафизику, в мироустройство, где существа из аборигенных космологий играют осязаемую роль — в разработке и осмыслении этих игр нельзя не учитывать описанную проблему людогерменевтического исчерпания или разрыва между онтологиями разных аудиторий.

2015 год, конференция разработчиков игр. Шон Вессе, креативный директор в студии, создавшей *Never Alone*, показывает фотографию, где он подносит к глазам традиционные инуитские снежные очки. По его словам, для студии эта фотография оказалась важной метафорой, иллюстрирующей миссию их проекта: понять, как видят мир инупиаты и как «поделиться тем, что они видят, со всем остальным миром» (GDC, 2017).

Но зрение, как и мировоззрение, фольклор, мифология — это вещи, которые современный секулярный игрок способен списать на «архаическую фантазию» или «примитивные верования», воспринимаемые наряду с фантастическими сеттингами. Иными словами, за игроком здесь остается возможность произвольно нейтрализовать индигенные смыслы и концепты как вымысел, лишенный вещи-денотата.

В поисках преодоления этого людогерменевтического и кросс-культурного тупика я предлагаю обратиться к «онтологическому повороту» в антропологии, согласно бразильскому антропологу Эдуарду Вивейрушу де Кастру, произведенному такими авторами, как Рой Вагнер, Мэрилин Стратерн, Бруно Латур, Альфред Гелл и собственно сам де Кастру (Кастру, 2022a, с. 170). Онтологический поворот ставит перед антропологией задачу «по созданию условий онтологического самоопределения» (2022a, с. 183) коренных народов, где мироустройства и концепты последних не расцениваются как изначально «менее существующие», чем западные или позитивистские. Множество мировоззрений, оцениваемых по достоверности, здесь уступают множеству самостоятельных природ или онтологий — *плюриверсуму* (Кастру, 2022b, с. 84).

С людогерменевтической точки зрения это дает возможность выстраивать онтологические модели для интерпретации этнологических видеоигр, в качестве основания задействующие не-западные (внемодерные (Кастру, 2022b), индигенные, коренные) метафизики. Это «не значит прославлять некую трансцендентную истину, которая якобы в них заключена» (Кастру, 2017, с. 146), но это и не значит подвергать «нейтрализации <мысль> других» (2017, с. 146), поскольку теперь мы стремимся принять эту мысль всерьез, в том числе как альтернативу или критику нашей собственной мысли. Как говорит де Кастру:

> Ведь мы не можем мыслить *как* индейцы, мы можем, самое большее, мыслить *вместе* с ними (2017, с. 146).

Таким образом, речь идет о попытке развернуть контранализ (этнометафизическую критику) в отношении онтологических моделей, типичных для современных «интерпретативных сообществ» (Aarseth & Möring, 2020) в современной секулярной геймерской культуре. В рамках такого контранализа конвенциональные дискурсы цифровых медиа могут уступить дорогу дискурсам мифа, анимизма, шаманства и симанимагенизма, космологических трансформаций, первопредков и божеств. Это приблизит индигенные видеоигры к реализации их людогерменевтической программы: погрузить игроков

«в предковые миры, существующие с незапамятных времен» (Longboat, 2017, p. 179).

Далее я попытаюсь раскрыть этот потенциал контранализа, прибегнув к концепту *шаманизма*. При его использовании важно учитывать, что «...термин “шаманство” (“шаманизм”) до сих пор не получил определения, которое стало бы общепринятым, то есть приемлемым, убедительным для большинства специалистов» (Сухачев, 2015; по: Басилов, 1997), в частности потому, что «остается нерешенной проблема хронологических и географических рамок этого культурного феномена» (Нам, 2017, с. 3). Такая методологическая неразбериха неожиданно роднит исследования шаманизма с исследованиями видеоигр. В последних она была удачно подсвечена Яном Богостом, который предлагает в качестве выхода принять за должное онтологическую неупорядоченность, несводимость явления; иными словами, «видеоигры — это бардак» (Богост, 2014), а потому невозможна любая универсальная и исчерпывающая онтология видеоигр. Вместо этого Богост призывает изучать их как «плоскость неупорядоченных различий, в которых все аспекты существования игры имеют одинаковые шансы быть значимыми» (2014, с. 309–310) и актуализуются исходя из конкретных аналитических ситуаций.

Именно такого не-редукционистского подхода я буду придерживаться далее, в чем-то подражая «бриколажу» южноамериканских шаманов — интеллектуальных импровизаций, не создающих замкнутых космологий (Кастру, 2017, с. 113). Множественные концепции шаманизма будут заимствоваться мной в соответствии с локальными семиотическими ситуациями, задаваемыми герменевтикой рассматриваемой игры. В иных ситуациях применение рамки «шаманизма» к тем же явлениям может оказаться нерелевантным — в особенности учитывая критику этой категории как преимущественно западного и / или специфически монгольского конструкта, проецируемого извне на различные коренные сообщества (Bumochir, 2014). Поэтому любую маркировку чего-либо как «шаманского» я понимаю как проблематичную, но потенциально применимую для развертывания индигенного семиозиса. Таким образом, статья предлагает ситуативную и ситуированную теорию шаманизма, «модель небольших размеров» (Леви-Стросс, 2008а, с. 369; по: Нам, 2017, с. 11), которая будет предложена как *не-исчерпывающая онтологическая модель для интерпретации (людогерменевтики) шаманских видеоигр*. Конкретно в этом тексте она будет опробована в людогерменевтике *Never Alone / Kisima Innitchuna*.

Kisima Innitchuna и видеоигровой икиактак

Дэвид Гэртнер рассматривает *Never Alone* как пример инновации в инуитской технике сказительства *икиактак* (*ikiaqtaq*) (Gaertner, 2021). *Икиактак* — в отличие от более стабильных форм инуитской устной культуры — подразумевает творческую адаптацию песен других людей с возможностью изменения

деталей и действующих лиц (актантов), при укорененности в древних сюжетах и обязательном указании автора-источника в ходе самой песни. Так, инупиатский старейшина Нагеак излагает в рамках устной наррации *Never Alone* свою версию традиционной истории «Кунууксаайука» (“Kunuuksayuka”), указывая в качестве предшествующего автора Роберта Насрука Кливленда; тот, в свою очередь, сопровождает письменный пересказ 1980 года, легший в основу игры, аналогичными словами: «Я слышал, как мои бабушки и дедушки рассказывали историю Кунууксаайука таким образом» (2021, p. 107). Через эту неразорванную нить сказительского наследия получает смысл сформулированное разработчиками описание *Never Alone* как «игры с тысячелетней историей» (“a game that is a thousand years in the telling”) (Gaertner, 2021). Видеоигра, соблюдая правила *икиактак*, становится частью многовековой инупиатской «семиосферы» (Лотман, 2000), связной социо-символической системы. Это само по себе становится вызовом для тривиального понимания миро-игр как образовательных продуктов или аналога геймифицированного этнографического музея.

В изложении Насрука сказание (Cleveland, 1980) повествует о мальчике Кунууксаайука, покидающем деревню, чтобы найти источник непрекращающейся метели, из-за которой невозможно охотиться и вести хозяйство. Преодолевая порывы ветра, двигаясь вдоль реки, мальчик находит «большого человека» (в игре он изображен ледяным гигантом и назван «человек-метель»), исступленно орудующего теслом и вздымающего массы снега лопатой. Кунууксаайука похищает у большого человека тесло, затупляет его о камень и подкидывает в воздух. Человек, видя это, заходится довольным смехом и радостной песней, обещающей благополучную охоту («завтра вы увидите ноги оленей карибу» (1980)).

Уже сейчас отметим, что эта интеракция напоминает одну из типичных структур шаманского камлания, которое принимает форму экстатического путешествия, «позволяющего шаману не только покинуть “этот мир” и достичь “иного”, но и найти там определенного духа и вынудить его тем или иным способом на ответную реакцию, от которой ставится в зависимость успех деятельности людей» (Новик, 2019, с. 146). Конечно, в строгом смысле «Кунууксаайука» не является «шаманской легендой» (2019, с. 21) или рассказом о шаманском путешествии. Как минимум в ней не обнаруживается собственно обозначения персонажа как шамана и явного перемещения между мирами.

Но что насчет видеоигровой адаптации — *Never Alone*? Вдобавок к самому факту этой адаптации *икиактак* в исполнении Нагеака и других разработчиков расширяет «Кунууксаайука» новыми актантами: духами-помощниками, маленьким народцем, Человекоубийцей и прочими фигурами инупиатского фольклора. Все они получают воплощение в геймплейных[1] системах и нарра-

1 Под «геймплейным» подразумевается все, что имеет отношение к решению задач в рамках интерактивной системы видеоигры. В *Never Alone* основной геймплей сводится к решению головоломок в жанре платформера.

тиве игры, преобразуя знаковую систему оригинальной истории. Вместо мальчика героиней истории становится девочка Нуна.

Особый интерес в свете шаманизма представляют именно *духи-помощники* (spirit helpers), сопровождающие Нуну на ее пути и выглядящие как эфемерные белые фигуры с зооморфными элементами и многообразной анатомией. С точки зрения игровых механик они действуют как динамические объекты окружения, выступающие буквальной опорой для игровых аватаров в их продвижении по арктическим локациям. Духи-помощники обретают видимость и осязаемость, находясь рядом с Песцом — это второй играбельный аватар и протагонист в *Kisima Inŋitchuŋa*, анимистичный животный помощник Нуны. Духи тянутся к Песцу, тот может влиять на их перемещения. Внутриигровой устный рассказ Нагеака сопровождает первое появление духов такими словами: «Девочка понимала, что среди нас существуют духи-помощники. Будучи иным, песец показал девочке, насколько красивы эти помощники» (Gaertner, 2017, p. 181).

Never Alone также включает в себя набор видеороликов, становящихся доступными игроку по мере прохождения игры — «экскурсов в культуру» (cultural insights) (*Never Alone*: Cultural Insights, 2015), где представители инупиатского сообщества, участвовавшие в разработке, рассказывают о своей культуре и эпизодах из жизни. В ролике, открывающемся сразу после знакомства с духами, несколько инупиаток рассказывают о концепции *siḷa* (*силла*), переводя ее как «погода», «атмосфера»; при этом «силла имеет душу, такую же, какая есть у людей и животных» (Siḷa Has a Soul… , 2015). В разных источниках по инуитской космологии Силла также определяется как небо; дух ветра; разум; душа-дыхание; источник жизни во вселенной; «оболочка» вокруг земли; и множеством иных образов (Aupilaarjuk et al., 2001; Merkur, 1985).

Этнография свидетельствует о крайней вариативности и комплексности семантики Силлы у разных инуитских народов. Анализируя таковую в *Never Alone*, Дебора Мэдсен пишет: «В игре … Силла — это общая сеть отношений между всеми сущностями в игровом окружении» (Madsen, 2017). По словам Мэдсен, посредством Силлы видеоигра действенно воплощает, или *энактивирует*[1] (enacts), взаимосвязанность «существ самых разных онтологических разновидностей: растений, людей и иночеловеческих животных, предков и духов, мифологических чудовищ» (2017).

В вышеупомянутом ролике также описывается концепция духов-помощников, иллюстрированная их изображениями. Эми Фрэдин рассказывает, что дух-помощник может показаться человеку, например, в птичьем обличье, чтобы показать дорогу домой, или явиться в виде человека. За счет этой контекстуальной связки становится ясно: «духи-помощники живут в Силле» (2017). Таким образом, Силла получает материально-семиотическое расширение в цифровых реалиях.

1 Здесь: конструирует через осязаемое взаимодействие, в смысле энактивизма (Князева, 2014).

При этом в этнографии инуитов «духи-помощники», или *туурнгаит*[2] (ед. ч. — *туурнгак*), почти всегда описываются в связи с деятельностью инуитских шаманов, или *ангаккуит* (ед. ч — *ангаккук*). *Ангаккук* получает своих духов-помощников по мере становления шаманом. *Туурнгаит*, сильно варьируясь по происхождению (от душ умерших родителей до духов местности и небесных тел), могут принимать как человеческий, так и химерический зооморфный облик (Aupilaarjuk et al., 2001, pp. 33–34) — впрочем, это касается и других разновидностей инуитских духов (Oosten & Laugrand, 2009).

Учитывая персональность *туурнгак*, можно предположить, что его вариацией в *Never Alone* скорее выступает Песец. Именно он играет роль «посредника между физическим миром человечества и миром духов» (Longboat, 2017, p. 181). Ближе к финалу игры он перерождается в человеческом обличье, продолжая помогать Нуне, что еще больше сближает его с *туурнгак*. При этом актанты, называемые в *Never Alone* «духами-помощниками», остаются этнографически неопределенными, но могут быть сопоставлены с «жителями ветра / силлы», *silap inue* (Merkur, 1985, p. 309) — условно, сонмами духов, присущими Силле.

Места незримого присутствия духов, которые могут быть проявлены приближением Песца, маркируются в графике игры белыми парящими светящимися частицами. Когда Песец взаимодействует с духами, частицы протягиваются между ними и Песцом, указывая на связь, которую мы можем теперь понимать как связь через Силлу. Эти частицы, как и белое сияние самого Песца, можно сопоставить с феноменом *кауманик* (*qaumaniq*) — духовного свечения и всепроницающего зрения, приобретение и переживание которого инуитскими шаманами считается важной стадией в их посвящении (Aupilaarjuk et al., 2001, p. 33; Merkur, 1985, p. 172). По утверждению старейшины Аупилаарйука, *кауманик* есть у «добрых» *туурнгаит* (Aupilaarjuk et al., 2001, p. 27). Джулия Саимаийук рассказывает: «Шаманы могут видеть *кауманик* через своих *туурнгаит*. Не только шаманы, но и животные, такие как кошки и собаки, могут видеть <*кауманик*>, потому что у них есть способность видеть вещи, которые мы, обычные люди, увидеть не способны» (2001, p. 208). При этом у инуитов этнической группы Китлинермиут *кауманик*, испускаемый шаманом, притягивает внимание и приманивает духов воздуха (Merkur, 1985, p. 215).

В игре как Нуна, так и игрок способны видеть свечение, энактивирующее (обнаруживающее и воплощающее) и приманивающее духов (понимаемых теперь как духи воздуха, *silap inue*), именно *через* Песца.

Однако такая трактовка подразумевала бы, что девочка Нуна является *ангаккук*, шаманкой — или, в силу возраста, скорее *предрасположена* к становлению таковой. К этому нас также подталкивает роль Нуны в поиске и устранении источника метели — целью камланий у инуитских шаманов, принима-

2 Эти и прочие лексемы варьируются у разных инуитских народов.

ющих форму путешествий души по различным космологическим локациям (1985, p. 7), часто является выяснение причины плохой погоды и последующее исправление ситуации через взаимодействие с духами (Aupilaarjuk et al., 2001, p. 91). Нуна, пользуясь помощью Песца, прагматически взаимодействует с духами на протяжении всего путешествия.

При этом: «Лицо, которое не считается шаманом, может быть носителем его свойств. То, что у одних народов связано с деятельностью только шамана, у других может оказаться рассредоточенным среди разных лиц» (Нам, 2017, с. 57), — подчеркивает Елена Нам, опираясь на материал сибирского шаманизма. То же касается и инуитов: «…разделяющая черта между инуитскими мирянами и шаманами иногда исчезает целиком. <…> …все мужчины и женщины старшего возраста могли выполнять роль <…> шаманов» (Merkur, 1985, p. 63–64). Последние же отличались, согласно Даниелю Меркуру, особой морфологией экстатических состояний и наличием духов-помощников (1985, p. 63–64). В этом свете исследователями вводится концепция «шаманствующих лиц», отделяемых от собственно «шаманов» в более строгом смысле (Нам, 2017, с. 57).

Таким образом, в сопоставлении с инуитской этнографией Нуна и Песец могут быть поняты если не как шаманка и ее животный дух-помощник, то как неожиданная вариация «шаманствующих лиц», возникающая благодаря нововведениям в рамках фольклорной формы *икиактак*, а сама *Kisima Inŋitchuŋa* — как своеобразный «симулятор шаманства».

Видеоигры как миф и космопраксис

Вспомним, однако, что речь идет о *видеоигре*. Благодаря этому каждое индивидуальное прохождение, реализуемое как одна из множества уникальных конфигураций видеоигры-как-сказания, уподобляется индивидуальному пересказу этой истории в рамках *икиактак*. Но в отличие от слушателя в кругу соплеменников, игрок становится ключевым актантом в истории, перформативно отождествляясь с Нуной и Песцом.

Согласно подходу Елены Новик, шаманские легенды, в которых «обряд <камлания> оказывается <…> в фокусе повествования» (Новик, 2019, с. 22), рассматриваются как «своего рода “описания” обряда на языке фольклора» (2019, с. 22), что демонстрирует возможность трансформации обряда в наррацию при сохранении семиотической структуры. Здесь же происходит нечто обратное: наррация превращается в перформативное видеоигровое действие, *подобное* обряду.

В осмыслении этой трансформации может помочь концепция «процедурной телесности» Александра Ленкевича (Ленкевич, 2019). Согласно ней, «в компьютерных играх механизмы символического производства и интерпретации, работы со знаками и способность к толкованию соединяются с перформативностью, с телесным опытом» (2019, с. 31). Телесность игрока при этом

реформатируется в согласии с процедурностью игрового процесса — через видеоигры игрок собирает «альтер-соматические вариации себя» (2019, с. 23). Ленкевич приводит пример игры *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios, 2013), где нужно одновременно управлять двумя аватарами: персонажами-братьями. Это процедурно вырабатывает у игрока особую «двойную телесность», развертываемую в виртуальной среде, но также, вкупе с сюжетом, вовлекает игрока в перформативный нарратив о братской взаимовыручке, взаимопомощи (2019, с. 26). Интересно, что аналогичный геймдизайнерский прием используется в *Never Alone* с Нуной и Песцом, как было описано выше.

В то же время шаманские перформативные операции (камлания, обряды, путешествия по мирам и проч.) по своей функции обнаруживают себя как *семиотически и телесно прагматичные* — при условии, что осуществляются в связке с совместимой семиосферой (космологией, мифом). Это ярко демонстрирует Валерий Подорога, рассматривая описанные Леви-Строссом действия шамана, приглашенного помочь при трудных родах. Шаман через песню-заклинание «размещает» тело роженицы (а также духов-помощников, дух болезни и прочих актантов) в мифологическом континууме и осуществляет там символические операции, что позволяет женщине воспринять свое тело как часть этого континуума и преодолеть боль через вовлечение в эти процессы символизации (Подорога, 1995, с. 99–107).

Кажется, подобного же рода прагматичность имеет в виду Харауэй, когда говорит об анимизме как «осязаемом материализме» (sensible materialism) в *Never Alone*, в который игроку надо вживаться (Харауэй, 2020, с. 120). По убеждению Харауэй и де Кастру, у которого она заимствует это выражение, категория веры (а значит, и *мировоззрения*, и *заблуждений*, и *истины*) нерелевантна, когда речь идет об анимизме:

> Я не говорю, что такие люди, как я, или такие дети, как Нуна, “верят” в мир духов. Вера — это <...> не коренная <...> категория» (2020, с. 119). Вместо постановки вопроса в плоскости верований, свойственной западной эпистемологии, «туземная мысль <...> должна приниматься <...> в качестве практики смысла (Кастру, 2017, с. 145).

Также акцентируя практичность индигенных миров, антропологи Николь Ноте и Коэн де Мюнтер вводят понятие «*космопраксис*». Космопраксис в их описании — особый модус существования индейцев аймара, где в основе мироощущения находится не предзаданная модель мира (например, научная или религиозная доктрина), а постоянное воспроизведение мира через комплекс практик: бартер, знахарство, ремесла, ритуальные бои, политическую организацию и так далее (Munter & Note, 2009, p. 89).

> В фокусе аймара — переживание, передача и чередование способов подходить к миру (going about the world) посредством ежедневных, ритуальных и праздничных действ; и в меньшей степени — концептуальное схватывание мира (2009, p. 89).

Авторы настаивают, что здесь есть принципиальное отличие от веры в духов предков и богов. Вера, опять же, это концепт, скорее свойственный западной метафизике, и космопраксис не тождественен вере; некоторые аймара вполне могут сочетать, к примеру, католицизм как мировоззрение (cosmovision) и коренные обычаи, "las costumbres", как миро-практику (cosmopraxis) (Munter & Note, 2009, p. 88). Присутствие духов может быть дано аймара (и представителям других индигенных народов) эмпирически, в форме ритуалов, явлений природы или особых состояний, но это не значит, что духи наделяются каким-то явным метафизическим статусом в качестве «реально существующих» или «всего лишь наваждений». Они — часть сложившейся аймарской «экологии практик» (Robbert & Mickey, 2013, p. 3): сплетения прагматических онтологий, не стремящихся создать унифицированную и тотальную модель мира «как-он-есть-на-самом-деле», но позволяющих аймара осуществлять «совладание с миром в активной манере» ("coping with the world in an active way") (Munter & Note, 2009, p. 89).

Космопраксис может быть соотнесен с более классическими теориями мифа как «непосредственно переживаемой реальности», такими как теория Бронислава Малиновского (Малиновский, 2004; по: Нам, 2017, с. 21). Опираясь на это понимание мифа, Екатерина Галанина и Алексей Салин утверждают: «Виртуальный мир видеоигры мифичен» (Галанина & Салин, 2017, с. 79). Принимая конструкции виртуального мира «не как допущения, гипотезы, предположения, а как актуальные смыслы» (2017, с. 79), через перформативность и интерактивность игрок вовлекается в учреждаемую ими мифологическую реальность на правах со-творца.

На сходство между цифровой реальностью и шаманским праксисом могут обращать внимание и сами инуиты. Так, старейшины народа инуктитут, поставив перед собой задачу подобрать в своем языке слово для понятия «Интернет», остановились на слове «*икиаккийуит*» (*ikiaqqijjut*), что переводится как «инструмент для путешествия через слои» и изначально означает путешествие шамана-ангаккук в состоянии транса (Easton & McRae, 2012, p. 113).

Мы можем сделать вывод, что игроку не нужно «верить» в эмпирически явленные и перформативно осязаемые внутриигровые объекты, чтобы играть в игру. Аналогичным образом шаманствующему лицу не нужно «верить» в духов, чтобы с ними взаимодействовать в рамках коренного космопраксиса или мифологической реальности. Здесь стоит вопрос не веры, не метафизической оценки, но перформативного вовлечения в семиотические процессы.

Теперь, обращаясь к описанию *Siḷa* как связующей составляющей видеоигрового мира *Never Alone* у Деборы Мэдсен (Madsen, 2017), мы можем принять это не просто как метафору, а как полноценное онтологическое утверждение. *Икиактак*, в частности *Kisima Inŋitchuŋa*, явная часть инупиатского космопраксиса. Значит, Силла может быть в его рамках актуальной сущностью, доступной для эмпирического взаимодействия. Действительно: перформа-

тивно сочлененные Нуна, Песец и игрок(и) в ходе своего путешествия сталкиваются с бураном (напомним, что в инуитский концепт «силла» входит погода и ее динамика), учатся использовать его порывы в свою пользу, обучаются обращению с духами силлы (*silap inue*) и другими сущностями, составляющими игровое окружение.

Игрок-аватар как шаманствующее лицо

Рассматривая морфологическое сходство прохождения *Never Alone* с инуитским шаманским обрядом, я не утверждаю, что игроки выполняют для инупиатского социума те же функции, что шаманы-*ангаккуит*, или тем более что игроки каким-то образом сами становятся инупиатами. Игроки становятся причастны этой культуре не больше, чем этнограф может стать причастным изучаемой им культуре.

Однако нельзя исключать возможности вовлечения и игрока, и этнографа в индигенный *праксис* (в данном случае — инупиатский): например, в вариацию шаманской обрядности. Тем более вероятным это становится в условиях кросс-культурных «зон контакта» по Мавани. Так, в рамках феномена «городского шаманизма» (Нам, 2017, с. 43) есть случаи, когда люди, внешние по отношению к аборигенным шаманистским сообществам, принимают обучение и посвящение от признанных шаманов из этих сообществ.

В предлагаемой онтологической модели «шаманствующим лицом» в *Kisima Inŋitchuŋa* становится не игрок сам по себе, а комплексный видеоигровой субъект, перформативно и телесно собираемый из Нуны, Песца и игрока[1]. Выходя из этого комплекса и разрывая связь с игровыми аватарами, игрок теряет шаманские свойства, так как теряет возможность взаимодействия с игровыми реалиями, с *силлой* игры. Сам игровой процесс является условием обнаружения у игрока черт шаманствующего лица — взаимодействия с духами, «альтер-соматического» путешествия между космологическими локациями и решения насущных задач (по типу устранения причины плохой погоды) этими мифологически обусловленными методами.

В перспективе такое «геймер-шаманство» оказывается новой культурной формой, рождающейся в кросс-культурных и трансмедиальных «зонах контакта», в которых *ангаккууник* (*angakkuuniq*) — инуитский шаманский праксис — получает новое и видоизмененное воплощение в видеоигровой реальности *Kisima Inŋitchuŋa*. Игрок-аватар как шаманствующее лицо практикует *икиаккиййут*, путешествуя через виртуальные слои игровых локаций.

1 Предположительно, эта схема справедлива и в отношении других «шаманских видеоигр» — в смысле связки «игрок-аватар» как «шаманствующее лицо».

Заключение

Однако предлагаемая мной онтологическая модель, позволяющая трактовать *Never Alone* как «симулятор шаманства», *не решает* проблему людогерменевтического исчерпания анимистических содержаний этой игры, пока эта модель не взята на вооружение теми или иными «интерпретативными сообществами» (Aarseth & Möring, 2020) в среде игроков или исследователей. Поэтому речь идет лишь о *потенциале* такой шаманистской трактовки, выявляемой в структуре видеоигры *Never Alone*. Используя понятие Леонида Мойжеса, можно сказать, что здесь обнаруживается значимый «конфигуративный потенциал» шаманизма — «совокупность содержащихся в игре конфигураций, содержащих возможность осмысленной интерпретации» (Мойжес, 2020, с. 47) ее в шаманистском русле.

Этот текст можно расценивать как первичное *предложение* запустить проект контранализа, подразумевающий подобные эксперименты в рассмотрении и разработке видеоигровых артефактов с целью выявления их конфигуративного потенциала с позиций этнометафизики. Предположительный эффект реализации этого контранализа в академической и смежных средах — возникновение альтернативных интерпретативных и геймдизайнерских сообществ, развивающих индигенно-ориентированные разработку и герменевтику видеоигр с опорой на этнографию, сферу game studies (исследований видеоигр) и междисциплинарную методологию.

Также открытым остается важный вопрос: какую конкретную роль такой «шаманский гейминг» играет — или может играть — в коренном космопраксисе. Как может быть понята (потенциальная) функция видеоигровых шаманствующих лиц в рамках аборигенных социумов, обуславливающих их появление?

Разработка этого вопроса требует рассмотрения в дальнейшем более широкого материала, включающего другие этнологические, миро- и индигенные видеоигры, на тех или иных основаниях трактуемые как шаманские: в частности, уже упомянутые «*Человеколось*» (Morteshka Studio, 2017) и *Nishan Shaman* (Next Studios, 2018).

Впрочем, возможно, уже сейчас подсказкой может послужить реплика Владимира Белецкого, одного из разработчиков «*Человеколося*»:

> Была такая идея у меня: каждый игрок — он как сам Человеколось, несет это солнце. Каждый день кто-то проходит этот миф, то есть он продолжает существовать таким образом («*Человеколось*» / *The Mooseman* — Прохождение разработчиками… , 2018)

Благодарности

Мне хотелось бы поблагодарить своего научного руководителя, Константина Алексеевича Очеретяного, за насыщенный философский диалог, поспособствовавший концептуальному обогащению этой статьи.

Людография | Ludography

Blizzard Entertainment. (2004) World of Warcraft. Blizzard Entertainment.

Morteshka Studio. (2017) Человеколось. Sometimes You.

Next Studios. (2018) Nishan Shaman. Tencent Mobile International Limited.

Starbreeze Studios. (2013) Brothers: A Tale of Two Sons. 505 Games.

Upper One Games. (2014) Never Alone. E-Line Media.

Список литературы

Aarseth, E., & Möring, S. (2020). The game itself?: Towards a Hermeneutics of Computer Games. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–8. https://doi.org/10.1145/3402942.3402978

Aupilaarjuk, M. T., Nutaraalik, L., Iqallijuq, R., Ujarak, J., Ijituuq, I., & Kupaaq, M. (2001). *Interviewing Inuit Elders.: Vol. 4. Cosmology and Shamanism*. Nunavut Arctic College.

Berlatsky, N. (2019). *Ka Baird's Transcendent Experimentalism*. Bandcamp. https://daily.bandcamp.com/features/ka-baird-respires-interview

Bumochir, D. (2014). Institutionalization of Mongolian shamanism: From primitivism to civilization. *Asian Ethnicity*, 15(4), 473–491. https://doi.org/10.1080/14631369.2014.939331

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315732060

Cleveland, R. (1980). *Unipchaanich Imagluktugmiut: Stories of the Black River People*. National Bilingual Materials Development Center.

Easton, A., & McRae, R. E. (2012). Being with(in) the Geolithic: Internet as Shamanic Tool. In E. Ellsworth & J. Kruse (Eds.), *Making the Geologic Now: Responses to Material Conditions of Contemporary Life* (pp. 111–114). Punctum Books. https://doi.org/10.21983/P3.0014.1.18

Gaertner, D. (2021). "A Game 10,000 Years in the Making." *Anglistica* AION: *An Interdisciplinary Journal*, 25(1), 99–110. https://doi.org/10.6093/2035-8504/9606

Karhulahti, V.-M. (2015). Hermeneutics and Ludocriticism. *Journal of Games Criticism*, 2(1). https://gamescriticism.org/2023/07/24/hermeneutics-and-ludocriticism/

Kłosiński, M. (2022). How to Interpret Digital Games? *Game Studies*, 22(2). http://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski

LaPensée, E. (2016). Games as Enduring Presence. *Public*, 27(54), 178–186. https://doi.org/10.1386/public.27.54.178_1

LaPensée, E. (2018). Self-Determination in Indigenous Games. In J. Sayers (Ed.), *Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities* (pp. 128–137). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315730479-13

LaPensée, E. A., Laiti, O., & Longboat, M. (2021). Towards Sovereign Games. *Games and Culture*, 17(3), 328–343. https://doi.org/10.1177/15554120211029195

Longboat, M. (2017). Reset and Redefine: Never Alone and the Rise of Indigenous Games. *Transmotion*, 3(1), 179–189.

Longboat, M. (2019). *Terra Nova: Enacting Videogame Development through Indigenous-Led Creation* [Master Dissertation]. Concordia University.

Madsen, D. L. (2017). The Mechanics of Survivance in Indigenously-Directed Video-Games: Invaders and Never Alone. *Transmotion*, 3(2), 79–110. https://doi.org/10.22024/UNIKENT/03/TM.371

Martin, K. (2012). *Stories in Another Skin. Approaches to Inuit Literature*. University of Manitoba Press. https://doi.org/10.1515/9780887554261

Mawani, R. (2009). *Colonial Proximities: Crossracial Encounters and Juridical Truths in British Columbia, 1871-1921*. UBC Press. https://doi.org/10.59962/9780774816359

Merkur, D. (1985). *Becoming Half Hidden: Shamanism and Initiation among the Inuit*. Garland Reference Library of the Humanities.

Munter, K. de, & Note, N. (2009). Cosmopraxis and Contextualising Among the Contemporary Aymara. In *Worldview and Cultures*. Springer Science + Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-5754-0_5

Never Alone: Cultural Insights. (2015). YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLWFBtJKdrYA65N5rn-MJqbRtxeFP1Y8Ld

Never Alone: The Art and the People of the Story. (2017). YouTube. https://youtu.be/isnfdkWtHmk?t=2842

Oosten, J., & Laugrand, F. (2009). Representing the "Sea Woman." *Religion and the Arts*, 13(4), 477–495. https://doi.org/10.1163/107992609X12524941450000

Robbert, A., & Mickey, A. (2013). *Cosmopolitics: An Ongoing Question*.

Siḷa Has a Soul (Never Alone Insight Collection). (2015). YouTube. https://youtu.be/uvj80I_oeq4

Богост, Я. (2014). Видеоигры—Это бардак. В *Медиафилософия X. Компьютерные игры: Стратегии исследования* (сс. 292–319). Санкт-Петербургское философское общество.

Ветушинский, А. С., & Галанина, Е. В. (2016). Онтология видеоигр: Объекты, миры и среда. *Философия и культура*, 11, 1511–1516. https://doi.org/10.7256/1999-2793.2016.11.21043

Галанина, Е. В., & Салин, А. С. (2017). Мифическое в виртуальных мирах видеоигр. *Философия и культура*, 9, 76–88. https://doi.org/10.7256/2454-0757.2017.9.24153

Кассирер, Э. (2002). *Философия символических форм: Т. 2: Мифологическое мышление*. Университетская книга.

Кастру, Э. В. д. (2017). *Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии*. Ад Маргинем Пресс.

Кастру, Э. В. д. (2022). Кто боится онтологического волка? *Логос*, 32(2), 167–192. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-167-191

Кастру, Э. В. д. (2022). О моделях и примерах: Инженеры и бриколеры в антропоцене. *Неприкосновенный запас*, 3, 59–87.

Князева, Е. Н. (2014). *Энактивизм: Новая форма конструктивизма в эпистемологии*. Центр гуманитарных инициатив; Университетская книга.

Леви-Стросс, К. (2008a). *Структурная антропология*. Академический проект.

Леви-Стросс, К. (2008b). *Тотемизм сегодня. Неприрученная мысль*. Академический проект.

Ленкевич, А. С. (2019). На пути к медиаэстезису: Производство присутствия в компьютерных играх. *Международный журнал исследований культуры*, 1, 20–33.

Ло, Д. (2015). *После метода: Беспорядок и социальная наука*. Издательство Института Гайдара.

Лотман, Ю. М. (2000). *Семиосфера: Культура и взрыв, Внутри мыслящих миров*. Искусство-СПб.

Мойжес, Л. В. (2020). Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона. *Социология власти*, 32(3), 32–52. https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-32-52

Нам, Е. В. (2017). *Космология и практика сибирского шаманизма*. Издательство Томского университета.

Новик, Е. С. (1994). *Архаические верования в свете межличностной коммуникации*. Центр типологии и семиотики фольклора РГГУ.

Новик, Е. С. (2019). *Миф и ритуал народов Сибири: Избранные статьи*. РГГУ.

Панов, Е. Н. (2021). *Человек и природа в архаическом коллективном сознании*. Гнозис.

Скэфиш, П., & Кастру, Э. В. д. (2022). Метафизика людей экстрамодерна. О деколонизации мысли. Интервью. *Логос*, 32(2), 65–96. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-65-95

Харауэй, Д. (2020). *Оставаясь со смутой. Заводить сородичей в хтулуцене*. Гиле Пресс.

Человеколось / The Mooseman—Прохождение разработчиками и комментарии. (2018). YouTube. https://youtu.be/AUh-FSvNJCQ

References

Aarseth, E., & Möring, S. (2020). The game itself?: Towards a Hermeneutics of Computer Games. *International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–8. https://doi.org/10.1145/3402942.3402978

Aupilaarjuk, M. T., Nutaraalik, L., Iqallijuq, R., Ujarak, J., Ijituuq, I., & Kupaaq, M. (2001). *Interviewing Inuit Elders.: Vol. 4. Cosmology and Shamanism*. Nunavut Arctic College.

Berlatsky, N. (2019). *Ka Baird's Transcendent Experimentalism*. Bandcamp. https://daily.bandcamp.com/features/ka-baird-respires-interview

Bogost, J. (2014). Videogames-This is a mess. In *Media Philosophy X. Computer Games: Research Strategies* (pp. 292–319). Saint Petersburg Philosophical Society. (In Russian).

Bumochir, D. (2014). Institutionalization of Mongolian shamanism: From primitivism to civilization. *Asian Ethnicity*, 15(4), 473–491. https://doi.org/10.1080/14631369.2014.939331

Cassirer, E. (2002). *Philosophy of Symbolic Forms: Vol. 2: Mythological thinking*. Universitetskaya kniga. (In Russian).

Castro, E. V. de (2022). On models and examples: Engineers and bricoleurs in the Anthropocene. *Neprikosnovenniy zapas*, 3, 59–87. (In Russian).

Castro, E. V. de (2022). Who Is afraid of the Ontological Wolf ? Some Comments on an Ongoing Anthropological Debate. *Logos*, 32(2), 167–192. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-167-191 (In Russian).

Castro, E. V. de. (2017). *Cannibal Metaphysics*. Ad Marginem Press. (In Russian).

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315732060

Cleveland, R. (1980). *Unipchaanich Imagluktugmiut: Stories of the Black River People*. National Bilingual Materials Development Center.

Easton, A., & McRae, R. E. (2012). Being with(in) the Geolithic: Internet as Shamanic Tool. In E. Ellsworth & J. Kruse (Eds.), *Making the Geologic Now: Responses to Material Conditions of Contemporary Life* (pp. 111–114). Punctum Books. https://doi.org/10.21983/P3.0014.1.18

Gaertner, D. (2021). "A Game 10,000 Years in the Making." *Anglistica* AION: *An Interdisciplinary Journal*, 25(1), 99–110. https://doi.org/10.6093/2035-8504/9606

Galanina, E. V., & Salin, A. S. (2017). Mythical in the virtual worlds of videogames. *Philosophy and Culture*, 9, 76–88. https://doi.org/10.7256/2454-0757.2017.9.24153 (In Russian).

Haraway, D. (2020). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Gile Press. (In Russian).

Karhulahti, V.-M. (2015). Hermeneutics and Ludocriticism. *Journal of Games Criticism*, 2(1). https://gamescriticism.org/2023/07/24/hermeneutics-and-ludocriticism/

Kłosiński, M. (2022). How to Interpret Digital Games? *Game Studies*, 22(2). http://gamestudies.org/2202/articles/gap_klosinski

Knyazeva, E. N. (2014). *Enactivism: A New Form of Constructivism in Epistemology*. Center for Humanitarian Initiatives; University Book. (In Russian).

LaPensée, E. (2016). Games as Enduring Presence. *Public*, 27(54), 178–186. https://doi.org/10.1386/public.27.54.178_1

LaPensée, E. (2018). Self-Determination in Indigenous Games. In J. Sayers (Ed.), *Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities* (pp. 128–137). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315730479-13

LaPensée, E. A., Laiti, O., & Longboat, M. (2021). Towards Sovereign Games. *Games and Culture*, 17(3), 328–343. https://doi.org/10.1177/15554120211029195

Law, J. (2015). *After Method: Disorder and Social Science.* Gaidar Institute Publishing House. (In Russian).

Lenkevich, A. S. (2019). On the Way to Media Esthesis: Production of Presence in Computer Games. *International Journal of Cultural Research*, 1, 20–33. (In Russian).

Lévi-Strauss, K. (2008a). *Structural anthropology*. Akademicheskiy proekt. (In Russian).

Lévi-Strauss, K. (2008b). *Totemism Today. Untamed thought*. Akademicheskiy proekt. (In Russian).

Longboat, M. (2017). Reset and Redefine: Never Alone and the Rise of Indigenous Games. *Transmotion*, 3(1), 179–189.

Longboat, M. (2019). *Terra Nova: Enacting Videogame Development through Indigenous-Led Creation* [Master Dissertation]. Concordia University.

Lotman, Yu. M. (2000). *Semiosphere: Culture and Explosion, Inside Thinking Worlds*. Iskusstvo-SPb. (In Russian).

Madsen, D. L. (2017). The Mechanics of Survivance in Indigenously-Directed Video-Games: Invaders and Never Alone. *Transmotion*, 3(2), 79–110. https://doi.org/10.22024/UNIKENT/03/TM.371

Martin, K. (2012). *Stories in Another Skin. Approaches to Inuit Literature*. University of Manitoba Press. https://doi.org/10.1515/9780887554261

Mawani, R. (2009). *Colonial Proximities: Crossracial Encounters and Juridical Truths in British Columbia, 1871-1921*. UBC Press. https://doi.org/10.59962/9780774816359

Merkur, D. (1985). *Becoming Half Hidden: Shamanism and Initiation among the Inuit*. Garland Reference Library of the Humanities.

Moyzhes, L. V. (2020). An Analysis of the Ideological Potential of Video Games from the Point of View of James Gibson's Theory of Affordances. *Sociology of Power*, 32(3), 32–52. https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-32-52 (In Russian).

Munter, K. de, & Note, N. (2009). Cosmopraxis and Contextualising Among the Contemporary Aymara. In *Worldview and Cultures*. Springer Science + Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4020-5754-0_5

Nam, E. V. (2017). *Cosmology and Practice of Siberian Shamanism*. Tomsk University Publishing House. (In Russian).

Never Alone: Cultural Insights. (2015). YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLWFBtJKdrYA65N5rn-MJqbRtxeFP1Y8Ld

Never Alone: The Art and the People of the Story. (2017). YouTube. https://youtu.be/isnfdkWtHmk?t=2842

Novik, E. S. (1994). *Archaic Beliefs in the Light of Interpersonal Communication*. Center for Typology and Semiotics of Folklore, Russian State University of Humanities (RSUH). (In Russian).

Novik, E. S. (2019). *Myth and Ritual of the Peoples of Siberia: Selected Articles*. Russian State University of Humanities (RSUH). (In Russian).

Oosten, J., & Laugrand, F. (2009). Representing the "Sea Woman." *Religion and the Arts*, 13(4), 477–495. https://doi.org/10.1163/107992609X12524941450000

Panov, E. N. (2021). *Man and nature in archaic collective consciousness*. Gnosis. (In Russian).

Robbert, A., & Mickey, A. (2013). *Cosmopolitics: An Ongoing Question*.

Siḷa Has a Soul (Never Alone Insight Collection). (2015). YouTube. https://youtu.be/uvj80I_oeq4

Skafish, P., & Castro, E. V. de. (2022). The Metaphysics of Extra-Moderns: On the Decolonization of Thought. A Conversation. *Logos*, 32(2), 65–96. https://doi.org/10.22394/0869-5377-2022-2-65-95 (In Russian).

The Mooseman - Developer walkthrough and comments. (2018). YouTube. https://youtu.be/AUh-FSvNJCQ (In Russian).

Vetushinskiy, A. S., & Galanina, E. V. (2016). The ontology of video games: objects, worlds, and environment. *Philosophy and Culture*, 11, 1511–1516. https://doi.org/10.7256/1999-2793.2016.11.21043 (In Russian).