

**Концепция «игры» в буддийской философии: эвристический потенциал для
современных игровых исследований**

Ермаков Тихон Константинович
Сибирский федеральный университет

Аннотация

Развитие игровых исследований требует постепенного расширения комплекса теорий и проблем, связанных с анализом игровых компонентов культуры. Одной из значимых проблематик становится исследование философских концепций, связанных с определением игры, в их исторической динамике, связанной с привлечением моделей и схем, которые до этого активно не обсуждались. Одной из таких систем становится буддийская философия, содержащая значимые оригинальные построения, направленные на определение особенностей игры. Анализ ряда буддийских сутт позволяет выявить фундаментальную раздвоенность определения игры. С одной стороны, буддизм подразумевает существование игры как «излишества», деятельности, отвлекающей человека от пути просветления. С другой стороны, игра может становится «уловкой», наоборот направляющей человека на истинный путь, помогающей ему приобщиться к истинному учению, и даже сама жизнь Будды может быть рассмотрена как своеобразная «игра», направленная на приобщение людей к Дхарме. При этом отличие между двумя типами игр определяются не столько их внутренними характеристиками, сколько внешним контекстом, определяющим реальную цель игровой практики. На современном этапе, подобная концепция может быть применена к анализу «серьёзной игры» как практики, связанной не столько с характеристиками самой игровой системы, сколько с внешним дискурсом, определяющим возможность практической ориентации игрового опыта. Одним из центральных дискурсов, легитимирующих возможность «серьёзной» игры становятся и сами игровые исследования.

Ключевые слова: игровые исследования, буддизм, серьёзные игры, Бхармаджала сутта

Ссылка для цитирования: Ермаков Т.К. Концепция «игры» в буддийской философии: эвристический потенциал для современных игровых исследований / Т.К. Ермаков // Азия, Америка и Африка: история и современность. – 2025. – Т. 4. – № 4. – С. 38-52. – EDN:



«Game» as Concept in Buddhism Philosophy: Euristic Potential for Modern Game Studies

Ermakov Tikhon Konstantinovich

Siberian Federal University

Abstract

The development of game studies requires a gradual expansion of the range of theories and problems associated with the analysis of game components of culture. One significant area of research is the study of philosophical concepts related to the definition of game, in their historical dynamics, involving models and frameworks that have not previously been actively discussed. One such system is Buddhist philosophy, which contains significant original constructs aimed at defining the characteristics of game. An analysis of several Buddhist suttas reveals a fundamental duality in the definition of game. On the one hand, Buddhism posits the existence of game as an "excess," an activity that distracts a person from the path of enlightenment. On the other hand, game can become a "trick," which, on the contrary, directs a person onto the true path, helping them to connect with the true teaching. Even the life of the Buddha himself can be viewed as a unique "game" aimed at introducing people to the Dharma. Moreover, the distinction between the two types of game is determined not so much by their internal characteristics as by the external context, which determines the real purpose of game practice. At the present stage, a similar concept can be applied to the analysis of "serious gaming" as a practice associated not so much with the characteristics of the game system itself, but with an external discourse that determines the possibility of a practical orientation of gaming experience. Game studies itself is becoming one of the central discourses legitimizing the possibility of "serious" gaming.

Keywords: Game studies, Buddhism, Serious Games, Bharmajala Sutta

Ermakov T.K. The concept of "game" in Buddhist philosophy: heuristic potential for modern game research / T.K. Ermakov // Asia, America and Africa: history and modernity. – 2025. – Vol. 4. – No. 4. – P. 38-52. – EDN:



Введение

Игровые компоненты культуры становятся всё более значимыми элементами социокультурного ландшафта, что связано как с появлением особых игровых форм, способных осуществлять функции искусства (Thi Nguyen, 2020), так и с развитием особого типа культурных индустрий, связанных с видеоиграми (Farapov, 2020; Nikolaev, 2019; Peri, 2024; Посохов, 2025; Степано, 2024). При этом игровое не является изобретением современной культуры, напротив, игровые практики присущи человеческому обществу с самых ранних форм его существования (Azizbaev, 2020; Koryt'ko, 2017), равно как и способы их рефлексии (Kljucheva, 2022; Włodarczyk, 2023). В этой связи особую актуальность приобретает исследование исторических связей между современными формами исследования игры и теми концепциями, особенно в области философии, которые конструировали практику рефлексии игрового опыта (Alikin, 2014; Chalmers, 2022; Kostecki, 2020; Peters, 2022). Учитывая деколониальный поворот в современном гуманитарном знании (Tlostanova, 2020), подобные изыскания в области истории науки становятся особенно значимыми по отношению к «неевропейским» формам производства знания, одной из которых можно считать буддийскую философию.

Внимание к буддийской философии определяется, с одной стороны, исторической традицией, в которой именно этот вариант восточной философии представлял особый интерес как пример «инаковости» в разрешении ключевых философских проблем (Batchelor, 2011; Goodman, 2023; Stella, 2023; Torchinov, 2022; Копцева, 2003; Вологодский, 2024; Турганбаева, 2023; Дао Ду, 2024; Полупина, 2025; Хомушку и др., 2025; Цю, 2025; Кулиш, 2025; Даш, 2025; Qiu, 2025; Грушакевич и Грунтов, 2024; Мэн, 2024; Михайлова, 2025; Шпак и Кирко, 2025; Epimakhova and Kokanova, 2025; Эрчи и др., 2025; Rogalenko and Lvov, 2025; Середкина, 2025; Булгакова, 2025; Го и др., 2025; Хомушку, 2025), с другой стороны, на современном этапе ряд концептов буддизма привлекают всё больше внимания (Blomberg, 2022; Dudkevich, 2025; Ovshinov, 2013; Urbanaeva, 2023; Volkova, 2024; Vorob'ev, 2020; Хомушку и Эфендиева, 2024; Монгуш, 2024), в том числе, в связи с необходимостью пересмотреть основания западной философии перед вызовами, сформулированными современными версиями спекулятивного реализма (Harman, 2018; Meillassoux, 2010; Thacker, 2011). Одной из таких концепций является и «игра», которая привлекает внимание исследователей, скорее, как культурная категория в буддийской религиозной системе (Syrtyrova, 2019; Wilson, 2021).

В результате, возникает необходимость в анализе игры как философской концепции, включённой в буддийскую философию, что позволит проявить эвристический потенциал буддийской философии для современной теории игровых исследований, а также позволит

рассмотреть игру как категорию современной спекулятивной философии. Ключевыми источниками выступают тексты буддийских сутт, представленных в палийском каноне Трипитаки.

Категория «игры» в буддийских суттах

Игровое в буддийских суттах представлено как многозначное явление, встречающееся в самых разнообразных коннотациях, что дополнительно подчеркивается наличием различных терминов, которые могут быть переведены как «игра» на другие языки (Davids, 2001). Большая часть коннотаций так или иначе связана с соревновательными и азартными играми, театральной игрой актёров, игрой на музыкальных инструментах. При определённой схожести этих концептов, их роль в буддийской философской и религиозной системе очень отличается, что создаёт не единое пространство восприятия игрового, а сложную конфигурацию множества различных интерпретаций.

Одним из главных источников является «Бхармаджала сутта» («Сутта о всеохватывающей сети прозрений»), содержащее весьма известное перечисление 19 игр, которыми Будда не стал бы себя связывать (Bodhi, 2018: 83). Прежде чем определить суть характера отношения к этим игровым практикам, перечислим их, предварительно отметив, что сама традиция реконструкции характера этих игр обладает собственной историей, что связано с необходимостью восстанавливать особенности этих игр из перекрёстных источников, многие из которых не являются собственно буддийскими (McGuire, 2014; Webb, 1991).

Первыми в сутте упоминаются 2 «игры на доске», отличающиеся друг от друга размерами досок. Классическая традиция комментирования связывала их с ранними вариантами шахмат, однако, например, в знаковом исследовании по истории шахмат Г. Дж. Р. Мюррея эти игры воспринимаются как «игры-преследования» (Murray, 1913: 35). Общим местом всех интерпретаций сохраняется представление о необходимости перемещать по доске фигуры, или по определённым строго заданным правилам, или с использованием костей, создававших элемент случайности.

В качестве второго примера приводятся те же игры на доске, но разыгрываемые в воображении играющего. Зачастую именно возможность «виртуально» разыгрывать партии первых игр считаются аргументом в пользу связи первых двух игр с ранними вариантами шахмат. Интересно, что несмотря на явный отрыв от материальности и сосредоточенности в сознании, эта игра принципиально не отделяется от предшествовавших вариантов, что позволяет сделать предположение о значимости самой игровой формы, а не её конкретного воплощения для философии буддизма. Игра остаётся

игрой даже если оторвать её от материальной реализации, оставив только комплекс механик и конструируемый ими игровой опыт, составляющие ядро игрового.

Следующей приводится пример подвижной игры, напоминающей современные «классики». Сама схема игры представлена достаточно сложной, связанной с различными фигурами, сложной структурой линий, структурирующих логику движения играющего в особом пространстве. По сути, несмотря на «подвижный» характер, игра остаётся скорее логической, своеобразной головоломкой, требующей от играющего верной ориентации в усложнённом пространстве. Интересно, что в этой игре, по сути, не существует противника: игрок сталкивается с игровой системой как таковой, ключевым антагонистом выступает само игровое пространство, которое, исходя из описаний в сутте, может быть сконструировано и самим же игроком.

Затем описывается логико-математическая игра, в которой каждый из игроков забирает с игрового стола определённое правилами количество игровых «ресурсов», представленных камнями или палочками. Сама по себе подобная игровая форма, помимо соревновательного компонента, подразумевает определённый элемент случайности, связанный с непредсказуемостью поведения противника. Это сближает её со следующей игрой в сутте, которая описана просто как «игра в кости». Вероятно, такую абстракцию можно объяснить наличием в культурном пространстве целой серии игр со ставками, функционирующих схожим образом и отличающихся только частностями игрового процесса. Подобные игры, опирающиеся на случайность, могут быть связаны и с концепцией «жребия», который выражается в случайном определении победителя и проигравшего.

Следующей упоминается игра, связанная с «театрализованными» действиями и имитацией, а именно игра в «театр теней», которая сводится к необходимости показывать с использованием пальцев для демонстрации образа, который оставшиеся игроки должны угадать. Подобная форма игры вводит соревновательный компонент в игры с подражанием и театрализованные представления, что важно, поскольку дальше перечисляется достаточно большое число различных игр с «игрушками», направленные на подражание «серьёзной» деятельности в несерьёзном пространстве ради самого подражания. В результате, формируется своеобразная градация имитационных игр, которые соотносятся или с чистым подражанием, или же вводятся в более привычное конкурентное игровое пространство.

После перечисленных игр в имитация, приводятся два примера игр «угадывания». В первой необходимо угадать букву, которую «рисуют» пальцем на спине. Вторая игра и вовсе описана как игра в угадывание «мыслей» напарника. Угадывание представляется

практикой во многом случайной (особенно в случае со второй игрой), но, при этом, случай здесь полностью связан с решениями самого играющего и мало соотносится с действиями некоторой внешней силы, как это происходит в играх с костями или жребием. Результатом становится конструирование игрового опыта, в котором игрок должен частично не принадлежать самому себе.

Наконец, последней становится «игра в пародию», которая подразумевает намеренно искажённую имитацию чего-либо. Как и в случае с другими имитационными играми, в данном случае, подразумевается наличие оппонентов, стремящихся угадать имитируемый объект. Однако подобные игровые практики можно оценивать как асимметричные, поскольку сама задача пародирования здесь становится одновременно и самодостаточной целью (возможность получить удовольствие от самого акта пародирования), так и средством игрового конкурентного взаимодействия с другими игроками.

Таким образом, все перечисленные игры можно классифицировать по ряду признаков. Во-первых, не все из них являются «конкурентными», т.е. требующими второго игрока. Неконкурентные игры подразумевают определённую задачу и вызов для игрока, но разрешает он его сам для себя, в ходе взаимодействия с игровой системой. Во-вторых, достаточно однозначная линия пролегает между играми имитационными и играми, опирающимися на конструирование собственного игрового пространства и осуществление действий, не обладающих явными аналогами в реальности. В-третьих, игровые практики можно разделить, исходя из степени влияния на них случайности. Некоторые игры целиком опираются на случайность в качестве ключевой механики, которой подчинены все остальные элементы игрового пространства, в то время как другие связаны с «мастерством» игрока и их исход полностью определяется его умением и системой устоявшихся правил.

Несмотря на подобное разнообразие, абсолютно все перечисленные игры в сути представлены как негативные примеры, как формы деятельности, которые осуждаются и отвергаются буддийской этикой в качестве «излишеств», чей «развлекательный» характер отвлекает играющего от движения по пути освобождения. В этом смысле, подробная дифференциация игровых практик становится значимым философским приёмом, поскольку демонстрирует, что сущность подобных практик лежит не в «конкурентности», «случайности» или «имитации». Ни одна из характеристик, или их специальная конфигурация не делает игру более или менее осуждаемой, поскольку сущность не в характере действия. Категории «излишества» смещают фокус внимания, рассматривая игру как «добавочную» деятельность, как нечто такое, что отвлекает человека.

Однако такая трактовка излишества и кажущийся уход от поиска его конкретного основания делает возможным амбивалентное понимание игры, наиболее ярко представлено в «притче о горящем доме» из «Саддхармапундарика-сутты» («Сутта белого лотоса высшего учения») (Saddharmapundarika-sutra, 2020: 73-78). Уже рассмотренное представление об игре как форме «излишества», отвлекающего от истинного пути представлено в первой части притчи, в которой дети, играющие в горящем доме, не видят окружающего их пожара. Таким образом, окончательно формируется представление о некоторой «человеческой» форме игры, которая является деятельностью, не позволяющей увидеть сущность окружающего человека мира.

Такой форме человеческой игры противостоит образ «игрушечных колесниц», предлагаемых детям в качестве своеобразной уловки, выводящей их из горящего дома. Подобное сравнение позволяет ввести в буддийскую философию своеобразную модель праведной игры-уловки, являющейся своеобразным модусом отношения к учению. Вероятно, эта форма может быть описана через «увлечение», способность игры вовлекать внутрь себя, заставляя человека быть полностью поглощённым игровым пространством. При этом конструирование буддийской игры, в определённом смысле, является практической деятельностью, конструирующей новую цель игры. Колесницы описаны как нечто, лучшее чем игрушки, которыми дети были увлечены в горящем доме, но их действительная ценность не в более совершенной форме игры, а в появлении настоящей, более фундаментальной цели игровой практики.

Похожим образом концепция игры представлена в «Лалитавистара-сутте», посвящённой описанию жизненного пути Гаутама Будды (Aleksandrova, 2017), чьё название дословно может быть переведено как «Подробное описание игр». В результате, сам жизненный путь Будды становится своеобразной «игрушкой», привлекательной колесницей, разыгранной перед последователями, чтобы привлечь их. Сам текст не поднимает следующие из этого выводы морально-этического плана (например, является ли вообще всякая жизнь игрой, только со смещённой целью), но важной становится развитие концепции театрализованной игры. Жизнь Будды как игра – это своеобразное пространство медиации, носящей практически художественный, эстетический характер. Восприятие правильной игры само по себе способствует формированию правильной цели, жизнь-как-игра ценна именно своей привлекательностью, формой завлечения последователей, которые следуют за учителем изначально из «игрового» характера его действий и только потом воспринимают его как носителя знания и истины.

На уровне языка различие между игрой Будды и игрой человека выражается двумя терминами: «kīlāti» и «dibbati» соответственно. Первый термин связан со спортивными

играми, соревнованиями, также его значение подразумевает своеобразной «удовольствие» от чего бы то ни было. Важным отличием словарного определения второго термина становится добавление значений, связанных со случайностью, играми в кости и ставками.

«Kīḷati», например, используется в Упали-сутте для передачи уничижительного отношения к неправильной деятельности, являясь метафорой действий, отвлекающих человека от осмысления и принятия смысла учения будды. «Dibbati» же используется, например, в Тайокхамадата-сутте, где используется для передачи «обучения», которое сможет реализовать Будда в случае своего появления в нужный момент времени и в нужном месте. Смысловые коннотации, связанные с этими терминами, позволяют уточнить уже наблюдавшийся перенос внимания с концепции «цели игры» и на её участников. Диббати вносит в концепцию важную модель «наблюдателя», зрителя, вынесенного за пределы игрового пространства, но включенного в него как значимый неигровой компонент. Таким образом, настоящая, божественная игра — это игра не только без конкурента, но и игра для внешнего, для того, кто сможет, наблюдая её, приобщиться не только к собственно «игровому», но и к тому, что стоит за пределами игровой деятельности.

Философия игры в буддизме и проблема «серьёзной игры»

Модель философии игры, представленная в буддизме, может быть использована в современных игровых исследованиях в контексте проблематики «серьёзной игры», разрабатываемой для описания способов использования игровых систем для решения задач в области образования, науки, культурной памяти и т.д. (Breuer, 2010). Серьёзные игры являются одновременно предметом исследования и методом исследования, поскольку, с одной стороны, могут быть рассмотрены как специфическая часть пространства видеоигр вообще, при этом сохраняя собственный исследовательский потенциал (Argasinski, 2019; Mayer, 2012). Подобная двойственность приводит игровые исследования к значимому вопросу: как отличить «серьёзную» игру от «несерьёзной»? И, если уточнить вопрос, то какие свойства игры позволяют ей стать «серьёзной»?

Наиболее устоявшиеся формы ответа на эти вопросы связывают серьёзные игры со специфическим «экспериментальным» потенциалом и смещением фокуса тематики игры (Marsh, 2011). Ключевым критерием становится вектор, определённый создателями игры, чья задач и определяет степень её «серьёзности» (Ritterfeld, 2009). Однако подобный подход неспособен объяснить ситуации смещения фокуса внимания в изначально «несерьёзных» играх, которые могут оказаться «серьёзными» в некоторых интерпретациях или практико-ориентированных проектах (De Smale, 2019), что говорит в пользу того, что изначальная тематическая или экспериментальная ориентация игры ещё не делает её серьёзной.

Предлагаемое буддизмом разделение «kīlāṭi» и «dibbati», в этом смысле, содержит в себе значимое эвристическое смещение с сущности игры на форму её использования. Философия буддизма ещё не совершила этот шаг, подразумевая наличие жёсткой, хоть и сложно определимой границы между допустимыми и недопустимыми игровыми формами, но в рамках современных исследований, можно сказать, что отдельная игра является «серьёзной» или «несерьёзной» исключительно в силу интересующего нас как игрока эффекта. Например, знаменитый «Тетрис» может быть «несерьёзным», если используется исключительно для интересного времяпрепровождения, или же обращаться в «серьёзный» проект, если нужен игроку как средство борьбы со стрессом (Karpil, 2015).

Но важным дополнением, связанным с буддийской философией, становится не-субъективный характер перевода игры в серьёзное состояние. «Dibbati» определяется не человеком, формы полезной игры конструированы исходя из Дхармы, учения, контекста позволяющего воспринять действие как «серьёзное». По отношению к современной игровой теории та же логика может быть использована для перевода игры из модуса игрового в модус полезного. «Тетрис» становится «серьёзной» игрой не только благодаря ориентации игрока, но и благодаря встраиванию в специфический «медицинский» дискурс, легитимирующий вариант серьёзного отношения к игре.

Дискурс, легитимирующий перевод игры в модус «серьёзного», может быть понят как центральная проблема теории «серьёзной игры». Как в случае с буддизмом, форма игры Будды может быть понята как ключевая матрица для построения «dibbati», так и в современной теории различные представления о практически полезных действиях создают матрицы для конструирования «серьёзной» игры как соответствующей определённому практическому действию.

Наиболее значимый вывод, связанный с контекстуальным пониманием «серьёзной» игры, связан с осмыслением самой роли игровых исследований. В определённом смысле, встраивание игры в контекст научного дискурса также может быть понято как формирования модуса «серьёзности», позволяющего рассматривать любой игровой продукт как высказывание, связанное в том числе и с формами современного искусства. Такое понимание позволяет поставить вопрос о роли игровых исследований как дискурсивной практики, об их связи с другими модусами создания «серьёзности». Например, можно поставить вопрос о проблеме влияния практических модусов на игровые исследования, в рамках которого значимой становится проблема «первенства»: стала ли игра сначала серьёзной, а потом оказалась предметом академического исследования, или же наоборот первоначально было необходимо сформировать научный дискурс, который позволил превратить игру в инструмент.

Подобная рефлексия требует возникновения своеобразной «идеологической критики» игровых исследований, сопоставимой с подобным проектом в религиоведении (Fitzgerald, 2003). Ключевой задачей подобного исследования должно стать определение характера дискурса о «серьёзном» и формы её легитимации, их связывание с практическим контекстом и обнаружением внутренних причин «серьёзности» игры. Вероятно, подобные исследования могут опираться на методы своеобразной интеллектуальной микроистории или культурологии, нацеленных на исследование контекста самих игровых исследований, а также на определение способов производства «игры вообще» как предмета и объекта исследования, причём начиная с самых первых этапов включения игрового в научные дискурсы конца XIX – начала XX века.

Заключение

Представленный анализ ключевых принципов использования категории «игры» в философии буддизма позволяет сделать следующие выводы как о характере самой игры, так и о значимости модели, представленной в буддизме, для современных игровых исследований.

Во-первых, буддизм вводит специфическую группу игр, которые воспринимаются в качестве «отвлекающих» от пути, являющихся «излишеством». Многообразие игр в этой группе позволяет заключить, что «излишество» игры связано не столько с конкретными характеристиками игровой системы, сколько со специфической ориентацией играющего, восприятием самого действия как «отвлечения», не позволяющего увидеть значимости других действий.

Во-вторых, в качестве противоположности первой группы, вводится представление об «играх Будды», выражающихся или в игровых практиках, направляющих человека на путь освобождения, или же в действиях самого Будды, чей характер связан со своеобразной «уловкой», привлекающей человека и позволяющей ему приблизиться к освобождению от круга перерождений. На языковом уровне, две эти игровые формы снимаются разными терминами, из которых один больше связан с состязательностью, в то время как «правильная» игра ближе к одиночной игре, чья ценность рассматривается как результат личного преображения.

В-третьих, логика анализа категории игры в буддизме может быть использована для анализа современного концепта «серьёзной игры». Буддийская философия говорит о том, что характер игры определяется модусом игрока, определяемого внешним контекстом, определяющим суть обращения к игровому. В этом смысле, современное представление о «серьёзности» игры может быть также проанализировано как контекстуально-зависимое,

определяющееся дискурсом о назначении игры. Наиболее значимым становится вывод о возможности анализа игровых исследований как формы дискурса, легитимирующего возможность «серьёзного» отношения к игровому.

Список литературы

Азизбаев, С. С. Исторические сведения о развитии кыргызских традиционных игр и состязаний // Томский журнал лингвистических и антропологических исследований. 2020, (2(28)), 97-105.

Александрова, Н., Русанова, М., Комиссаров, Д. Лалитавистара. Сутра о жизни Будды. Рождение. Москва, РГГУ, 2017, 608 с.

Аликин, В. А. Идеи игры в философии постмодернизма // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2014, (11), 19-26.

Бодхи, Б. Трактат о всеохватывающей сети воззрений. Москва, Ганга, 2018, 444 с.

Булгакова, Т. Д. Дифференциация современного этнографического поля в исследовании религиозной жизни нанайцев // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 8. – С. 1612-1621. – EDN JRZMQC.

Волкова, В. А. Проблематика свободы воли и моральной ответственности в этике буддизма // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2024, 28(1), 109-119.

Вологодский, Р. С. Роль и значение текста «Бхагавад-Гита» для современных адептов (по результатам контент-анализа групп социальной сети ВКонтакте) // Цифровизация. – 2024. – Т. 5, № 2. – С. 60-70. – EDN UZZWUZ.

Воробьев, В. В. Методы исследования сознания в буддизме и западной философии: компаративистский анализ // Вестник Калмыцкого университета. 2020, (3(47)), 131-140.

Го, Б. В. Переводческие трансформации в новогодних речах Си Цзиньпина / Б. В. Го, А. Б. Антонова, Е. А. Локтионова // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 8. – С. 1677-1688. – EDN SVZSAT.

Грушакевич, В. Ч. Интервью с дагурской шаманкой Мэн Цзиньфэн (Северо-Восточный Китай, экспедиция 2021 года) / В. Ч. Грушакевич, И. А. Грунтов // Северные Архивы и Экспедиции. – 2024. – Т. 8, № 4. – С. 32-46. – EDN ETCYLF.

Дао Ду, К. Преобразование вьетнамского лака из техники традиционного ремесла в технику изобразительного искусства // Сибирский искусствоведческий журнал. – 2024. – Т. 3, № 4. – С. 20-35. – DOI 10.31804/2782-4926-2024-3-4-20-35. – EDN CIXCCA.

Даш, Л. А. О запретах участия женщины-тувинки в обрядах дагылга // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 116-124. – EDN UVYVNV.

Дудкевич, А. С., Кутов, А. Д. Взаимоотношение категорий «смысла» и «дхармы» в буддизме (на примере анализа «Трактата о пробуждении веры в Махаяну») // Азия, Америка и Африка: история и современность. 2025, 4(2(11)), 56-72.

Ключева, М. А. Мифологическая и религиозная лексика в марийских народных играх // Вестник угроведения. 2022, 12(3), 436-444.

Копцева Н.П. История, религия, мифология, философия древней и средневековой Индии Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2003. 312 с.

Корытько, В. И. Подвижные игры народов мира // Начальная школа. 2017, (11), 73-85.

Костецкий, В. В. Анти-Хейзинга: другая философия игры // Вопросы философии. 2020, (2), 196–204.

Кулиш, А. С. Концепты пространственности в североселькупской традиции: «восток – запад», «север – юг», «право – лево» // Северные Архивы и Экспедиции. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 8-18. – EDN CSGJUH.

Михайлова, С. А. Технологии искусственного интеллекта и возможности их применения в контексте сохранения культурного наследия // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 4. – С. 81-91. – EDN ZJUQBH.

Монгуш, Д. Ш. О. Языковая идентичность тувинской студенческой молодежи // Сибирский антропологический журнал. – 2024. – Т. 8, № 3. – С. 25-32. – EDN CZQIKD.

Мэн, С. Цифровые платформы как инструмент сохранения и трансформации культурной идентичности китайской традиционной музыки // Северные Архивы и Экспедиции. – 2024. – Т. 8, № 4. – С. 143-154. – EDN WWEIIR.

Николаев, Н. И. Видеоигровая индустрия: краткая история, перспективы развития и влияние на экономику // E-Scio. 2019, (10(37)), 634-648.

Овшинов, А. Н. Сострадание как феномен в контексте буддийского учения и западной традиционной философии // Научные проблемы гуманитарных исследований. 2013, (1), 160-164.

Полунина, Н. В. Анализ эффективности медиапространства тувинского государственного университета как механизма трансляции культурных ценностей среди молодежи // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 3. – С. 57-63. – EDN REWMIJ.

Посохов, Д. В. Геймификация и Интерактивные технологии в обучении финансовой грамотности // Цифровизация. – 2025. – Т. 6, № 3. – С. 67-74. – EDN HAWXXG.

Саддхармапундарика-сутра. Киров, ОАО «Первая образцовая типография», 2020, 400 с.

Середкина, Н. Н. «Этноархаика» как художественный стиль произведений хакасского художника Александра Викторовича Доможакова // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 9. – С. 1836-1846. – EDN DGOXVK.

Ситуативный анализ имиджа городов Брест и Хэфэй в сознании носителей различных лингвокультур / Х. Эрчжи, И. А. Швед, Т. В. Поплавская, И. Л. Ильичева // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 10. – С. 2127-2141. – EDN VYQDFT.

Степанов, С. В. Результаты опытно-экспериментальной работы с учащимися Воскресной школы Красноярской Епархии Русской Православной Церкви по теме «определение понятия «религиозность»» / С. В. Степанов // Цифровизация. – 2024. – Т. 5, № 4. – С. 48-59. – EDN KTLBMB.

Страдание как культурно-психологическая категория в воззрениях Дайсаку Икеды / О. М. Хомушку, Л. В. Безрукова, Е. С. Костяева, И. Ю. Макарьчук // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 2. – С. 64-70. – EDN NGLOLG.

Сыртышова, С. Х. Д. Буддизм и шахматы в Монголии: форма и философия игры // Труды Института востоковедения РАН. 2019, (23), 244-253.

Тлостанова, М. В. Деколониальность бытия, знания и ощущения: сборник статей. Алматы, Центра Современной культуры «Целинный», 2020, 192 с.

Торчинов, Е. А. Введение в буддизм. Опыт запредельного. Санкт-Петербург, Азбука, Азбука-Аттикус, 2022, 880 с.

Турганбаева, А. К. Понятие любви в религиозно-эстетической концепции суфизма (по материалам анализа книги «Саваних» Ахмада Газали, 2013) // Цифровизация. – 2023. – Т. 4, № 4. – С. 41-51. – EDN IRYMSX.

Урбанаева, И. С. Проблема релевантности западного философского языка и понятий при переводе и интерпретации буддийской философии // Буддологические исследования. 2023, (2(7)), 7-26.

Фарапонов, В. О., Першин А. Д. Игровая индустрия с точки зрения экономики // StudNet. 2020, 3(10), 103.

Хомушку, О. М. Из истории проникновения буддизма и формирования института Камбы-ламы в Туве в контексте социокультурной динамики // Журнал Сибирского федерального университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2025. – Т. 18, № 5. – С. 1002-1010. – EDN DIJXHA.

Хомушку, О. М. Визуальные образы буддизма через объектив В. П. Ермолаева: социокультурный аспект / О. М. Хомушку, А. О. Эфендиева // Сибирский антропологический журнал. – 2024. – Т. 8, № 4. – С. 64-71. – EDN BSBUOH.

Цю, Ц. Выражение китайской традиции средствами западной живописи на примере картин маслом Ло Эрчуна на тему малочисленных народов // Сибирский антропологический журнал. – 2025. – Т. 9, № 1. – С. 99-105. – EDN XVQUKP.

Шпак, А. А. Коренные сообщества и способы ликвидации цифрового неравенства: концепция Анны бон, Фрэнсиса САА-Дитто и Ганса Акерманса / А. А. Шпак, В. И. Кирко // Социология искусственного интеллекта. – 2025. – Т. 6, № 2. – С. 25-48. – EDN XOQZTT.

Argasinski, J. K., Wegrzyn, P. Affective patterns in serious games // Future Generation Computer Systems. 2019, 92, 526-538.

Batchelor, S. The Awakening of the West: The Encounter of Buddhism and Western Culture. Echo Point Books & Media, 2011, 436 p.

Blomberg, J., Zywczyński, P. Language and Its Limits: Meaning, Reference and the Ineffable in Buddhist Philosophy // Topoi. 2022, 41(3), 483-496.

Breuer, J., Bente, G. Why so serious? On the relation of serious games and learning // Journal for computer game culture. 2010, 4, 7-24.

Chalmers, D. J. Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. W. W. Norton & Company, 2022, 544 p.

Davids, T. W. R., Stede W. Pali English Dictionary. Laurier Books Ltd, 2001, 749 p.

De Smale, S., Kors, M. J. L., Sandoval, A. M. The case of This War of Mine: A production studies perspective on Epimakhova, A. S. Nenets Language in Digital Environment / A. S. Epimakhova, E. S. Kokanova // Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences. – 2025. – Vol. 18, No. 10. – P. 1924-1931. – EDN AJZMDG. moral game design // Games and Culture. 2019, 14(4), 387-409.

Fitzgerald, T. The Ideology of Religious Studies. Oxford University Press, 2003, 272 p.

Goodman, B. Privacy without persons: A Buddhist critique of surveillance capitalism // AI and Ethics. 2023, 3(3), 781-792.

Harman, G. Speculative Realism: An Introduction. Polity, 2018, 190 p.

Kappil, S. R., Sathiyaseelan, A. Tetris: a next generation stress buster // Res J Soc Sci Mngmt. 2015, 5(3), 41-46.

Marsh, T. Serious games continuum: Between games for purpose and experiential environments for purpose // Entertainment Computing. 2011, 2(2), 61-68.

Mayer, I. Towards a comprehensive methodology for the research and evaluation of serious games // Procedia Computer Science. 2012, 15, 233-247.

McGuire, B. F. Playing with karma: a buddhist board game // *Material religion*. 2014, 10(1), 4-28.

Meillassoux, Q. *After Finitude: An Essay on the Necessity of Contingency*. Continuum, 2010, 160 p.

Murray, H. J. R. *A History of Chess*. London, Oxford University Press, 1913, 906 p.

Peri, J. Video gaming industry in the US // *International Journal of Science and Research Archive*. 2024, 11(1), 1257-1256.

Peters, M. A. Language-games philosophy: Language-games as rationality and method // *Educational Philosophy and Theory*. 2022, 54(12), 1929-1935.

Rogalenko, N. A. Post-truth Anthropology: Shaping Human Identity Within the Myths of Media Environment / N. A. Rogalenko, A. A. Lvov // *Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences*. – 2025. – Vol. 18, No. 9. – P. 1790-1799. – EDN MKHARC.

Qiu, Q. Chinese inner Mongolian steppe school of painting and steppe culture // *Northern Archives and Expeditions*. – 2025. – Vol. 9, No. 1. – P. 132-138. – EDN TPZXKC.

Ritterfeld, U. Cody, M., Vorderer, P. *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Routledge, 2009, 552 p.

Stella, A., Divino, F. The Metaphysical Turn in the History of Thought: Anaximander and Buddhist Philosophy // *Philosophies*. 2023, 8(6), 99.

Thacker, E. *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy (Volume 1)*. Zer0 Books, 2011, 179 p.

Thi Nguyen, C. *Games: Agency as Art*. Oxford University Press, 2020, 244 p.

Webb, R. An Analysis of the Pāli Canon // *The Wheel Publication*. 1991, (217), 17-21.

Wilson, D. Anatta in Buddhism and Games: Emptiness and the Magic Circle // *Media and Religion: The Global View*. 2021, 74, 99.

Włodarczyk, A., Rozmairek, M. The Reception of Ancient Olympic Epinikia in Sixteenth- and Seventeenth-Century European Poetry // *European Review*. 2023, 31(1), 28-44.