

УДК|UDC: 30.304.2

DOI: 10.24412/2618-9313-2022-118-32-40

Специфика фанатских практик фэндома. На примере видеоканалов фэндома «Critical role»

Щин А. В.

Для цитирования

Щин А. В. Специфика фанатских практик фэндома. На примере видеоканалов фэндома «Critical role» // Телекинет. 2022. N 1(18). С. 32-40.

Сведения об авторе

Щин Алена Владимировна, ORCID ID0000-0003-1843-8038, магистр культурологии, Москва, Россия.
shinalyona@inbox.ru

Аффилиация

Российский государственный гуманитарный университет, 125047, Москва, Миусская площадь, д. 6.



Данное издание соблюдает принципы лицензирования контента с помощью лицензии Creative Commons Creative Commons License. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Аннотация

В статье анализируется выстраивание социокультурных практик в рамках фэндома игры «Подземелья и драконы», поскольку именно эта игра является основой большинства настольных игр нарративного характера. Популярность системы игры за последние годы (в связи с доступностью пятого издания игры и популярностью стриминговых каналов, таких как «Critical role») привлекла новых игроков, для которых данная версия игры первая. В связи с этим формируются как новые практики включения, так и новые формы коммуникации внутри уже существующей системы.

В теме есть потенциал для исследования с культурологической точки зрения, поскольку данная оптика может показать, как изменяется сообщество и как оно конструирует практики, впоследствии распространяющиеся за пределы системы «Подземелья и драконы» (пятая редакция) и дает ключ для интерпретации образов и практик, функционирующих в массовой культуре.

Ключевые слова

фэндом, стриминг, Critical role, ролевая игра, социокультурные практики, медиаплатформы, Подземелья и драконы

Specific Features of Fandom Practices. The Case of the Video Channels of the *Critical Role* Fandom

SHCHIN, A. V.

For Citation

Shchin, A. Specific Features of Fandom Practices. The Case of the Video Channels of the *Critical Role* Fandom. *Telekinet*, 2022, n 1(18), p. 32-40.

About the contributor

Shchin, Alena Vladimirovna, ORCID ID0000-0003-1843-8038, MA, Moscow, Russia.
shinalyona@inbox.ru

Affiliation

Russian State University for the Humanities (RSUH), 6 Miusskaya Square, 125047, Moscow, Russia.

Abstract

The article analyzes the formation of socio-cultural practices within the *Dungeons and Dragons* fandom, since this game is the basis for the majority of narrative board games. The popularity of the game system in recent years (due to the availability of the fifth edition of the game and the popularity of streaming channels such as *Critical Role*) has attracted new players for whom this version of the game is the first one. In this regard, both new inclusion practices and new forms of communication within the existing system are being formed.

The topic has potential to be explored from a cultural point of view, as this optics can show how the community is changing and how it constructs practices that subsequently spread beyond the *Dungeons and Dragons* (5th edition) system, further giving the key to understanding the images and practices that function in popular culture.

Keywords

fandom, streaming, *Critical Role*, role playing, sociocultural practices, media platforms, *Dungeons and Dragons*



«Critical role» — фэндом основанный на самом популярном стриме в системе D&D5e. Фэндом существует с 2015 г. и собирает аудиторию на разных площадках. На данный момент у канала «Critical role» на платформе Youtube 1,51 млн. подписчиков. При этом собственный канал «Critical role» существует только с 2018 г., до этого записи стримов выходили на канале Geek&Sundry. В июне 2018 г. канал запустил Кикстартер на создание анимационного фильма на основе первой кампании. За 45 дней эта инициатива собрала \$11,385,449. Фэндом является основой для ретрансляции практик взятых из текстовых источников.

Важно обратить внимание на дополнительные источники, связанные с фанатскими практиками. В качестве таких источников можно рассмотреть фанатские видео по фэндому «Critical role», представленные на платформе Youtube, а также фанатское творчество, собранное на разных платформах, в том числе на официальном сайте фэндома¹. Отдельно стоит отметить, что фэндом «Critical role» предоставляет фанатам возможность переподтвердить свою фанатскую идентичность, через «официальное»

признание фанатских практик на соответствующих платформах.

В связи с описанной проблематикой и спецификой выбранных источников в данной статье будет использоваться критический дискурс-анализ [2] и нарративный метод [6] анализа текстов.

Для проблематизации понятий «игра» и «игровая деятельность» в этой работе используются подходы Й. Хейзинга [5] и Р. Кайуа [4]. Для выявления особенностей конструирования понятия «идентичность» в современном обществе используется оптика З. Баумана и его концепция «текущей современности» [1]. Наконец, для описания проблемного поля фанатских практик используются рассуждения Г. Дженкинса о «конвергентной» [11] и «партиципаторной» [12] культуре, а также теоретическое осмысление феномена фанфикшена в работе Н. Самутиной [4].

Большинство исследований, так или иначе связанных с социокультурным аспектом настольных игр, и игры «Подземелья и драконы» в частности, можно условно разделить на несколько категорий. При этом отдельно стоит отметить, что фанатское измерение и формирование фэндома, эти исследования не затрагивают совсем, поскольку их предметом исследования является формат игры, существующий в контексте 80-х гг. прошлого века, а не то, какие форматы и практики существуют в игре сейчас. Иными словами, их предмет исследования — это первое или второе издание игры «Подземелья и драконы», в то время как фэндом формируется только вокруг пятого издания, как самого доступного для людей, которые еще не знакомы с правилами игры.

Итак, первая категория исследований настольных игр связана с самими процессом игры. Исследователи сосредотачивают свои усилия прежде всего на том, какие механики есть в игре, как именно в нее играют и какие возможности игра представляет для игрока. Этот подход тесно связан с понятием «людология», то есть изучением самого процесса игры, согласно понятию «игра», которое было выведено в работе «Человек играющий» [5]. Это понятие является ключевым для тех исследователей, которые акцентируют внимание на собственно игровом аспекте игры, а не нарративной составляющей. Иными словами исследователи этой категории смотрят на игру, как на игру, а не как на текст.

Так, в книге «The Philosophy of Computer Games» [18], авторы проблематизируют и исследуют внутренние составляющие игрового процесса. Такие как выбор аватара, вторичный мир и внутриигровые механики. Книга представляет из себя сборник работ разных авторов, объединенные общим подходом к исследованию видеоигр, через призму процесса игры и выстраивания социокультурных практик внутри игровой реальности. Книга другого автора Н. Мизера представляет ту же концепцию исследования. В книге «Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds» [15] автор выстраивает исследовательскую проблематику через призму структурного анализа элементов, которые конструируются внутри игры. Автор вписывает игру «Подземелья и драконы» в исторический контекст и концентрируется на выявлении элементов, которые лучше способствуют созданию вторичного мира в игре.

Статья австралийского автора А. Йона «The Development of MMORPG Culture and The Guild» [13], концентрирует внимание читателей на том, как выстраивалась коммуникация вокруг компьютерных игр. Главный исследовательский вопрос этой работы связан с формами взаимодействия, которые были представлены в различных системах через геймплей.

Наконец, другая работа, исследователя М. Монтолы из Финляндии «On the Edge of the Magic Circle» [16], концептуализирует



понимание первазивных и ролевых игр и устанавливает их значение в социокультурном контексте. Эта работа структурна по своей основе и определяет значение игр через обращение к игровым элементам.

Вторая категория — это исследования, которые, напротив, концентрируются на нарративной составляющей игры и смотрят на игру как на текст. Такие исследования в основном связаны с проблемами создания нарратива и дискурса, в играх. Эти исследования также чаще всего рассматривают игру «Подземелья и драконы» в историческом контексте и вписывают собственный опыт игры в исследования.

¹ Critical Role [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://critrole.com/> (дата обращения: 06.12.21)



Так, американская исследовательница Д. Кавер в работе «The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games» [8] ставит проблему перевода нарратива из настольной игры в формат компьютерной игры. Формат, который задает медиум, в котором представлен заданный нарратив, накладывает ограничения на способы его репрезентации. Конструирование нарратива, которое доступно игроку в рамках настольной игры не может быть полностью переформатировано в формат компьютерной игры без потерь в процессе создания значений. А в книге «Beyond Role and Play» [17] основная проблематика связана с выстраиванием собственного опыта игры. Книга представляет сборник работ разных авторов,

объединенный одной тематикой и подходом к изучению ролевых игр. Ролевой элемент игр в этой книге рассматривается как основа для формирования нарратива.

Другая проблематика со схожим исследовательским подходом представлена в работе «Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge» [15], в которой авторы обращают внимание на исторический контекст формирования дискурсивных практик в играх. В зависимости от того, в каком формате происходит игра, будут варьироваться и дискурсивные практики, которые возникают вокруг игры.

В статье «RPG myths: Narrative gaming as modern mythmaking» [9] не только актуализируются исследования настольных игр, но и исследуется связь нарративов, представленных в настольных играх, с культурным мифотворчеством. Автор описывает, как внутренние нарративы настольных игр стали основой для формирования современной мифологической картины мира через дискурсивные практики и заимствование элементов фольклора.

Наконец, третья категория исследований — это исследования исторического контекста возникновения игры «Подземелья и драконы» и тех элементов, которые, возникнув в этой игре, определили становление индустрии настольных и компьютерных игр. Подобные исследования чаще всего концентрируются на историческом обзоре, проблематика этой категории исследований связана с развитием компьютерных и настольных игр на основе элементов, которые впервые увидели свет в игре «Подземелья и драконы» (первое и второе издания). А также на том, как эти элементы могут развиваться в дальнейшем. В работе «Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games» [7] авторы выводят особенности компьютерных игр по сравнению с настольными, в первую очередь, через исторический контекст. Предметом исследования в данной работе служат ролевые игры, поэтому ролевой аспект, как в настольных, так и в компьютерных играх включается в более широкий социокультурный исторический контекст. В статье «The many faces of role-playing games» [10] прослеживается историческое развитие ролевых игр, как в настольном формате, так и в формате цифровом. Авторы обращают внимание на множественность форм ролевых игр и на то, как эти формы влияют на ролевой аспект игр. А также на то, как с изменением медиума меняется теоретическая рамка понимания понятия «ролевая игра».

Разобрать специфику фанатских практик, которые выстраиваются в фэндоме «Critical role», нам поможет анализ одного из эпизодов ток-шоу, которое сопровождает вторую кампанию. «Talks Machina» это шоу, которое выходит на официальном канале «Critical role» на платформе Twitch. До пандемии шоу выходило еженедельно по вторникам, в связи с пандемийными ограничениями шоу стало выходить раз в две недели и изменило формат. В качестве примера, возьмем эпизод, который выходил еще в старом допандемийном формате.

«Talks Machina #74: «Found & Lost»»¹ это семьдесят четвертый эпизод ток-шоу, который вышел на платформе «Twitch» 17.07.2018 и был загружен на платформу «Youtube» через 36 часов, после трансляции. Этот эпизод достаточно показателен для анализа, поскольку в нем обсуждается 26-й эпизод «Critical role»², который является важной нарративной точкой для второй кампании, поскольку именно в этом эпизоде погибает один из игровых персонажей. Формат шоу подразумевает, что фанаты, которые уже посмотрели вышедший эпизод, задают вопросы в твиттере, с соответствующим хэштегом. Команда «Critical role» собирает эти вопросы, и ведущий ток-шоу Брайан Фостер задает вопросы от зрителей напрямую гостям ток-шоу. В качестве гостей на ток-шоу приходит основной каст «Critical role», а также игроки, которые участвовали в кампании в качестве гостей. В семьдесят четвертом эпизоде «Talks Machina» гостями шоу являются мастер подземелья — Мэтью Мерсер, гостевой игрок Эшли Берч, и игрок, чей игровой персонаж погиб в эпизоде — Талисин Джаффе.

Эпизод начинается с фразы Брайана Фостера «Мы в Интернете?», которая стала традиционной приветственной фразой, которая есть в каждом эпизоде ток-шоу. Эта фраза — одна из внутренних фраз ток-шоу, знание которых определяет принадлежность человека к фэндому. В фэндоме существует целый список подобных фраз и выражений. Однако, отдельно стоит отметить, что фразы, связанные с ток-шоу гораздо менее транслируемы и не репрезентируются через мерч³. При этом упоминание этих фраз, автоматически отсылает не только к фэндому «Critical role» в целом, но и конкретно к ток-шоу. Так, объявление о возвращении ток-шоу⁴ содержало в себе фразу «Мы в Интернете?», которая сама по себе является внутренним знаком, напрямую отсылающим к ток-шоу. Примечательно, что ток-шоу имеет собственную эмблему, несколько вариантов заставок, которые создавались совместно с фанатами, и свой саундтрек. Все это составляет систему знаков, которые считываются только в рамках уже заданной системы значений, установленной внутри фэндоме «Critical role». Таким образом, несмотря на то, что ток-шоу выстраивает собственную систему значений и интерпретаций, оно существует в тесной связи с другими значениями,

¹ Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

² Found & Lost | Critical Role | Campaign 2, Episode 26 – Critical role, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/NZVqPja6Alg> (дата обращения: 06.12.2021)

³ Одежда, аксессуары, сувенирная продукция с символической бренда. — Прим. ред.

⁴ Talks Machina Returns Tuesday, September 15th! – Critical role, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/oXV1iY16e8> (дата обращения: 06.12.2021)



Ил. 4. Фляга Сэма (кикстартер)

которые существуют в фэндоме. Так, эмблема «Talks Machina», является модифицированной версией эмблемы «Critical role», которая в свою очередь является репрезентацией двадцатиградной игральной кости — одного из главных часто репрезентируемых символов игры «Подземелья и драконы».

«Talks Machina» как ток-шоу примечательно тем, что именно через него осуществляется основная коммуникация между производителями шоу и фанатами, которые носят внутреннее название «критерс» (термин приведен без перевода, чтобы не потерять смысл). Именно в рамках ток-шоу переподтверждается большинство

фанатских практик, возникает сама возможность для коммуникации с производителями шоу. «Talks Machina» во многом задает формат коммуникации, прорабатывает правила взаимодействия и определяет темы, на которые в фэндоме можно или нельзя говорить. Так, например, практики «шипперинга», то есть представления взаимоотношений между определенными персонажами в качестве романтических, практически не обсуждается в формате «Talks Machina», если обсуждаемые взаимоотношения не являются частью установленного в процессе игры канона. В целом в рамках ток-шоу обсуждается именно то, что произошло на стриме и считается признанным каноном. В формате ток-шоу не обсуждаются теории, предсказания и информация, которая по каким-то причинам в данный момент времени не известна игрокам или игровым персонажам. У этого условного правила, есть некоторые исключения, однако они отдельно оговариваются. Именно во время стрима другого формата, который выходил в связи с выходом книги с официальным сеттингом второй кампании «Explorer's Guide to Wildemount Q&A and Fireside Chat with Matthew Mercer»¹ был сохранен формат и ограничения «Talks Machina». Так, именно во время этого стрима Мэттью поделился информацией, которой игроки не владели, только тогда, когда решил, что эта она не так важна и не повлияет на построение нарратива внутри игры (1:30:19–1:30:31).

Итак, первая фанатская практика, которая встраивается в ток-шоу, это «critrolestats»². «Critrolestats» это сайт и аккаунт в Твиттере, который создали фанаты для того, чтобы вести статистику происходящего на стриме как в режиме реального времени, так и после того, как стрим закончился. Статистика включает в себя количественный подсчет практически каждого показателя, который можно вычленишь после просмотра стрима. «Critrolestats» — также ведет лайвблог во время стрима, расписывая то, что происходит внутри игрового нарратива. Записи лайвблогов также можно посмотреть на сайте. Статистика включает в себя подсчет всех бросков игральных костей, которые были совершены во время стрима, а также подсчет особых элементов игрового процесса. Так, например, во время второй кампании «critrolestats» вели учет котов, которых называл Калек (игровой персонаж Лиамы О'Брайана), и фраз, которые могла имитировать Кири (неигровой персонаж Мэттью Мерсера, который разговаривал имитациями услышанных фраз). «Critrolestats» также вели фотографический учет фляги и рубашек Сэма Ригела.

Фляга Сэма Ригела — это практика, которая зародилась еще в первой кампании, после того как Сэму Ригелу подарили огромную кружку, поскольку игровой персонаж Сэма был гномом, в качестве шутки для него была изготовлена подходящая по размеру кружка. Сэм стал использовать дно этой кружки для того, чтобы оставлять сообщения, чаще всего содержащие шутки и метакомментарии для зрителей стрима. Традиция продолжилась, когда во второй кампании игровой персонаж Сэма был гоблином и использовал большую флягу. Сообщения для зрителей приклеивались на переднюю часть фляги. Эта практика, существует и в третьей кампании, которая начала выходить в октябре 2021 г., новый игровой персонаж Сэма Ригела — робот, использует канистру в качестве «кружки» и Сэм Ригел оставляет сообщения для зрителей на внешней части канистры. Специальная команда в чате прямой трансляции на платформе «Twitch» позволяет зрителям, которые пишут в чате, получить информацию о сообщении, которое Сэм оставил на фляге. После публикации видео на платформе Youtube фанат шоу под ником «Flando Maltrizian» публикует не только таймстампы, но и указывает, какое сообщение было указано на фляге Сэма. На сайте³ собирается подборка фотографий, на которых можно увидеть сообщения и шутки Сэма, которые он помещал на свою флягу.

В числе сообщений на фляге были как внутренние отсылки и шутки, так и метакомментарии и отсылки к другим медиапродуктам. Так, в девятом эпизоде, когда фляга первый раз появилась на стриме, на фляге была цифра девять, что также является отсылкой к омониму названия групп в этой кампании (The Mighty Nein). Фляжка Сэма также по своему участвовала в краудфандинговой кампании, связанной с производством анимационного сериала «The legend of Vox Machina». Во время проведения краудфандинговой кампании Сэм объявил, что одной из обновленных наград будет замена его фляги на флягу большего размера. Все используемые фляги были присланы фанатами, что было указано в эпизоде 54⁴ (10:07–11:25).

Сэм также визуально заинтересовывает зрителей стрима через повторяющуюся шутку с рубашками. Если в первой кампании он часто надевал рубашки с фотографиями Мэттью Мерсера в нелепом виде, то во второй кампании он надевал те же рубашки, что и в соответствующем эпизоде первой кампании, чтобы запутать зрителей. Исключением служат ваншоты и специальные эпизоды, такие как эпизоды, приуроченные к Хэллоуину и лайвшоу. «Critrolestats» также собирает подборку фотографий рубашек Сэма⁵. Эта практика также продолжается и в третьей кампании.

В анализируемом эпизоде ток-шоу Брайан Фостер зачитывает статистику, предоставленную «critrolestats», и напрямую

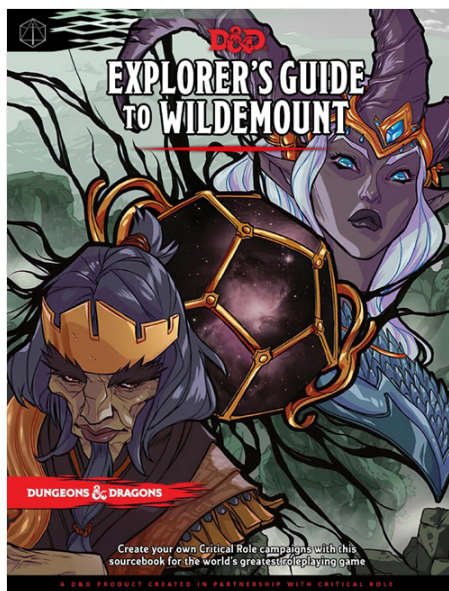
1 Explorer's Guide to Wildemount Q&A and Fireside Chat with Matthew Mercer – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/1r-dmRS6Aw> (дата обращения: 06.12.2021)

2 Critrolestats – [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.critrolestats.com/> (дата обращения: 06.12.2021)

3 Critrolestats – [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.critrolestats.com/samsflask> (дата обращения: 06.12.2021)

4 Well Beneath | Critical Role | Campaign 2, Episode 54 – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/A0rVPoBK5E> (дата обращения: 06.12.2021)

5 Critrolestats – [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.critrolestats.com/sams-shirts-c2> (дата обращения: 06.12.2021)



упоминает эту фанатскую инициативу¹ (04:36–06:50), тем самым переподтверждая ценность собранного фанатами материала. Подобный формат переподтвержения практик не только выстраивает определенную иерархию внутри фэндом, но и формирует условия для восприятия информации, которую собирают фанаты, таким образом, вписывая ее в общую систему значений, которая насыщает фэндом. С зачитыванием статистики в рамках ток-шоу также связаны и другие практики, которые имеют более общий контекст и связаны с фэндомом игры «Подземелья и драконы» в целом. При перечислении статистики речь заходит о том, что у гостевого игрока — Эшли Берч несколько раз выпало 20 на двадцатигранной игральной кости. Предубеждения по поводу «магии» игральных костей это часть общего знания внутри фэндом игры «Подземелья и драконы», в рамках фэндом «Critical role» подобные предубеждения носят скорее комедийный характер, однако Лора Бэйли знаменита своей огромной сумкой для игральных костей и тем, что перед игрой проверяет, как будут падать те или иные игральные кости. В рамках ток-шоу выдвигают теорию о том, что Эшли Берч так везло именно из-за того, что она использовала чужие игральные кости.

Предубеждения по поводу игральных костей снова возникают в анализируемом эпизоде ток-шоу, когда речь заходит о «золотом снитче». Здесь мы имеем дело с усложненным знаком, поскольку, несмотря на то, что название отсылает к значениям

другого фэндом (фэндом «Гарри Поттера»), имеется в виду конкретная практика, связанная с внутренним нарративом игры. «Золотым снитчем» в первой кампании называли игральную двадцатигранную кость, которую Талисину прислал фанат, как часть рождественского подарка (в рамках «Ситмас» — стрима во время которого каст открывал посылки). «Золотой снитч» в руках Талисина очень часто выкидывал 20, за что и получил свое интертекстуальное имя и «легендарный» статус. В последнем эпизоде первой кампании Талисин выбросил эту игральную кость, и Мэттью забрал ее себе. Фанаты пытались выяснить, какую именно игральную кость использует Талисин, но официального подтверждения теорий никогда не было². В рамках анализируемого эпизода «Talks Machina», «золотой снитч» упоминается в связи с неудачными результатами Талисина, впоследствии Мэттью подтверждает, что использовал «золотой снитч» для того, чтобы определять результаты бросков Лоренцо (неигрового персонажа, который ответственен за гибель игрового персонажа Талисина)³ (25:19–25:26). Часть удачных бросков, которую совершал Мэттью, в обсуждаемом эпизоде фанаты приписывают именно тому факту, что он использовал «золотой снитч». Примечательно, что частью фэндомного мифотворчества, касающегося «золотого снитча», также служит и следующее обсуждение, которое также случилось в анализируемом эпизоде «Talks Machina». После того, как Мэттью подтверждает, что использовал именно «золотой снитч» Талисин говорит о том, что Мэттью вскоре обязательно его потеряет. Согласно одному из следующих эпизодов «Talks Machina», Мэттью действительно теряет «золотой снитч» после одного из лайвшоу. Таким образом, конструируется миф о «легендарной» игровой кости, внутренний миф фэндом, который является отсылкой к целому комплексу практик и представлений о «магии» игровых костей.

Другая практика, связанная с предубеждениями вокруг игральных костей, тоже берет свое начало в фэндоме «Critical role». Она также возникла еще в первой кампании, но получила более активную репрезентацию только во второй, когда стала проникать в более общий фэндом игра «Подземелья и драконы». Лора Бэйли на стримах не раз «наказывала» игральные кости, которые выкидывали маленькие значения, помещая их в «тюрьму для игральных костей». Эта практика получила отдельную репрезентацию вне фэндом, когда компания, периодически спонсирующая стримы — «Wormwood», которая продает деревянные подносы башни для хранения и использования игральных костей, создала новый продукт под названием «тюрьма для игральных костей»⁴. Несмотря на то, что изначально это был единичный проект, вдохновленный поведением Лоры Бэйли, очень скоро «Wormwood» стали производить «тюрьму для игральных костей» как часть своего ассортимента и открыли

краудфандинговую компанию для того, чтобы продолжить производство⁵.

Анализируя практики, связанные с «магией» костей, нельзя не упомянуть «проклятье Уилла Уитона»⁶. Несмотря на то, что сам актер был гостем в первой кампании, его имя постоянно упоминается на стримах, когда речь заходит о плохих результатах на игральных костях. Часть этого фэндомного мифа сформировалась, когда в двух эпизодах первой кампании, где Уилл Уитон был гостем: он постоянно выбрасывал единицы и двойки вне зависимости от того, какие именно игральные кости он использовал.



1 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

2 Reddit [Электронный ресурс] Режим доступа: https://www.reddit.com/r/criticalrole/comments/4xsbiz/no_spoilers_what_does_the_golden_snitche_look_like/ (дата обращения: 06.12.2021)

3 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

4 Crafting of The Very First Wormwood Dice Jail! – Wormwood, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/nmmT6lgBwPU> (дата обращения: 06.12.2021)

5 DICE JAIL UPDATE! S3E10 – Wormwood, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/FO3m-da00sL> (дата обращения: 06.12.2021)

6 The Wil Wheaton Dice Curse–Brianna Zumbo, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/um7uT1b_j28 (дата обращения: 06.12.2021)

Во время следующего стрима физическое место, где сидел Уилл Уитон «очистили» особым ритуалом, чтобы его проклятье не передалось на других игроков¹ (4:33–4:50). На протяжении второй кампании «проклятье Уилла Уитона» в основном упоминалось в качестве шутки, но и эти упоминания поддерживали уже сложившийся миф, будучи одновременно отсылкой и внутренним знанием фэндомы. Так, в традиционной рекламной спонсорской вставке Сэма Ригела в 30-м эпизоде второй кампании (1:20–3:32)² он шутит о том, что пока Лоры и Трэвиса не было, все игральные кости Лоры были ненадолго одолжены Уиллу Уитону. Таким образом, поддерживаются интертекстуальные связи как внутри уже выстроенной семиотической системы самого фэндомы, так и вовне с более широким социокультурным контекстом имеющим значение для игроков в «Подземелья и драконы».

Целая группа практик связана с конкурсами, которые проводятся в рамках «Talks Machina». В анализируемом эпизоде можно увидеть два из них, хотя впоследствии конкурс гифок был изменен на конкурс косплея. Конкурсы проводились раз в неделю среди участников, которые заполнили специальную форму на сайте³. Конкурсы имеют собственные заставки, которые визуально также связаны с внутренним контекстом фэндомы. Так, конкурс фанарта традиционно связывается с фигурой Лиамы О'Брайана, который курирует фанарт в Твиттере. А конкурс косплея, то есть фанатской практики, связанной с созданием костюмов для изображения персонажей, связывается со сложностями, с которыми столкнулись косплееры Молли, игрового персонажа Талисина, куртка которого была придумана специально для того, чтобы усложнить жизнь косплеерам⁴ (06:21–06:35). В качестве призового фонда в подобных конкурсах использовался как мерч, так и спонсорские продукты от компании «Wormwood». После перевода ток-шоу в онлайн формат все призы были заменены на подарочную карту в магазин мерча номиналом 100 долларов.

Примечательно, что практика фанатского творчества в самых разных формах опирается, в том числе и на информацию, которую фанаты получают в рамках «Talks Machina», а не только в формате стрима, который считается каноном. Так, прямая цитата Талисина касающаяся того, что Молли считал, что «живет займы», впоследствии находит отражение в форме строчки фанатской песни⁵ (2:09).

Эмоциональная вовлеченность — основа фанатского опыта. Это понимают как сами фанаты, так и производители контента. В частности, Мэттью говорит о том, что воспринимает ролевою часть игры «Подземелья и драконы» как своего рода терапию⁶ (33:03).

При этом процесс переноса этой эмоциональной вовлеченности в нарративную составляющую игры, можно проследить, если обратить внимание на формы фанатского творчества. Так, Брайан говорит о том, какое количество фанарта появилось в сети Интернет после того, как Молли погиб во время стрима. (38:45)

Отдельная часть фанатских практик непосредственно связана с процессом игры. Изначально правилами игры «Подземелья и драконы» подразумевается, что мастер может использовать в игре как собственный сеттинг и неигровых персонажей, так и материал, который доступен в других источниках. Кампания «Critical role» изначально строится с учетом этой особенности игры. Мэттью Мерсер изначально приглашает всех фанатов, использовать его сеттинг в своих кампаниях, а игроки поощряют как использование элементов игры на уровне механики, так и использование конкретных персонажей.

Так, Мэттью Мерсер любит создавать собственные классы в режиме «homebrew», то есть сам создает механику для игры, которая не является официальной, но доступна для всех игроков системы «Подземелья и драконы» пятая редакция. Игроки «Critical role» часто используют эти классы для создания своих игровых персонажей. Так, игровой персонаж Талисина, судьбу которого обсуждают в анализируемом эпизоде «Talks Machina», играл именно за класс, который придумал Мэттью — класс «кровавый охотник» (42:08). При этом сама практика создания «homebrew» — общая практика фэндомы игры «Подземелья и драконы», которая подразумевает постепенное изменение придуманной механики в соответствии с опытом реальной игры. Эта практика, по сути, является попыткой выстроить игру в соответствии с собственными представлениями о механике и игровых возможностях. Сама игра «Подземелья и драконы» и ее официальные правила, и книги создают массу возможностей для индивидуальной кастомизации. Однако «homebrew» как практика всегда присутствовала в игре именно для того, чтобы изменять и по-своему выстраивать внутренние механики игры в соответствии с потребностями конкретной группы игроков. Талисин напрямую дает разрешение и поощряет использование своего игрового персонажа — Молли в кампаниях других игроков⁷ (45:02–45:07), эта практика весьма распространена в фэндоме игры «Подземелья и драконы». Поскольку создание персонажа и его механика внутри игры, это всегда личный выбор игрока. Традиционно персонажи в игре создаются с учетом распространенных в медиа архетипов. Также, существует отдельная практика, позволяющая играть, за персонажей из любимых книг и фильмов⁸. Все это делает практики, которые существуют в фэндоме игры еще более интертекстуальными, вписывает фэндом в более широкий социокультурный контекст.

Собственно использование сеттинга тоже обсуждается в анализируемом эпизоде ток-шоу, Мэттью предлагает игрокам, которые используют сеттинг «Wildmount», включить нарратив стрима в собственные кампании (45:27). Таким образом, создается система, в которой выстраивание и присвоение значений происходит коллективно в процессе опыта разных игр, использующих один сеттинг или одну игровую механику. Совместное создание нарратива и коллективное производство значений — практика, которая существует еще в основных правилах игры «Подземелья и драконы» однако, с распространением конвергентной и партиципаторной культуры именно эта практика становится основной для создания фэндомы. Примечательно, что на момент выхода анализируемого эпизода ток-шоу, еще не существовало официальной книги, которая бы описывала сеттинг **стрима**. Подобная книга вышла только в 2020-м г. (Ил. 5)⁹ И кроме новой и уже известной фанатам информации включала

1 AnaMente to Pyrah | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 22 – Geek and Sundry, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/1GY3HTZE5R0> (дата обращения: 06.12.2021)

2 The Journey Home | Critical Role | Campaign 2, Episode 30 – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/nmiBiqC3fDY> (дата обращения: 06.12.2021)

3 Critical Role [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://critrole.com/submit/> (дата обращения: 06.12.2021)

4 Curious Beginnings | Talks Machina | Campaign 2 Episode 1 – Geek and Sundry, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/_qvjSmkSvF0 (дата обращения: 06.12.2021)

5 Pain and pleasure – molly's song – Lilli Furfaro, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/muGgeviY9HM> (дата обращения: 06.12.2021)

6 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

7 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

8 Tyluk the Barbarian, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UC5F6KWar21WkaYUSOWpWake/featured> (дата обращения: 06.12.2021)

9 Mercer M., Haecck J., Introcaso J., Lockey C., Amundsen E. Explorers Guide to Wildmount. 1st Edition. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC, 2020.

также формы фанатского творчества в виде фанарта. Отдельно стоит отметить одно обстоятельство: из-за того, что вторая кампания «Critical role» происходила в рамках описанного в официальной книге сеттинге, Мэттью специально не отвечал на все вопросы на традиционном стриме, завершающем кампанию¹. Некоторые вопросы касались информации, которая специально оставалась открытой в книге, и Мэттью не отвечал на вопросы, намеренно давая возможность для интерпретаций текста (03:32:26–03:32:30). При этом некоторые игроки намеренно не читали «Explorer's Guide to Wildemount», другие же узнали информацию, которой еще не было на стриме, именно через прочтение книги. Так, информация о том, что у одного из популярных неигровых персонажей Эссека Тейлиса есть брат, сначала появилась в книге, и была тут же включена в часть общего знания фэндомов. При этом в рамках самого шоу эта информация появилась только в 124-м эпизоде кампании («A Walk to Warmer Welcomes» (2x124) at 3:24:37)², который вышел в эфир 04.02.2021 г.

Коммуникация, которая выстраивается между фанатами и производителями контента в формате «Talks Machina», также носит иерархический характер. Некоторые фанаты обладают особым статусом внутри фэндомов. Так, пользователь под ником «Arsequeef» в Твиттере³ знаменит внутри фэндомов тем, что делает гифки. При этом именно из-за своего статуса внутри фэндомов этот фанат выстраивает совершенно другой уровень коммуникации с производителями контента. Так, в эпизоде «Talks Machina: Discussing C2E82 — The Beat of the Permaheart»⁴ (43:20–44:13) этот фанат напрямую позвонил Брайану Фостеру по фэйстайму, чтобы поучаствовать в главной шутке эпизода, касающейся рекламы нового шоу «Mini Primetime». Подобные формы коммуникации выстраивают особые взаимоотношения производителей контента с фанатами, в которых фанаты не просто чувствуют себя частью фэндомов за счет выстраивания собственной идентичности, но формы коммуникации позволяют производителям включать фанатские практики в фэндом напрямую, создавая более сложноустроенные системы знаков и возможностей для их интерпретации.

Другая практика, которая также упоминается в рамках эпизода ток-шоу это практика соотношения механик игры, с известной информацией о персонаже и его способностях. На основе этой практики выстраивается большинство фанатских теорий по поводу внутреннего канона фэндомов. Так, в эпизоде ток-шоу Мэттью говорит о фанатских теориях по поводу способностей представленного в обсуждаемом эпизоде неигрового персонажа — Лоренцо. И напоминает фанатам, что он как мастер больше знает о вещах, которые еще не были упомянуты во время игры. В указанном примере⁵ (48:50) речь о фанатском возмущении по поводу способности Лоренцо использовать заклинание более высокого уровня, чем того позволяет его класс в официальной механике игры. Попытка разобрать механику происходящего в режиме реальной игры через известные элементы, уже описанные в текстовых источниках, это практика, которая соотносится не только с фанатским стремлением к ограниченной критике, но и с желанием разобраться в том, как устроен конкретный культурный продукт. В случае с игрой «Подземелья и драконы» отсылки к определенным терминам в механике игры влекут целую систему интерпретаций, контекстов и связанных с этим понятием элементов, которые являются общим информационным контекстом каждого участника фэндомов. Именно поэтому, когда Мэттью Мерсер во время эпизода сказал о том, что неигровой персонаж Лоренцо по игровому классу «воин», у фанатов возникла масса вопросов, когда этот же персонаж внезапно использовал заклинание пятого уровня «Конус холода», которое согласно механике игры не доступно для этого класса.

Частью фэндомных практик является общее знание канона, внутренняя коммуникация подразумевает, что любой участник фэндомного взаимодействия в любой момент времени может указать на нарративный элемент или факт, который считается частью большого канона, и все остальные участники фэндомов считают комплекс значений, который был заложен автором высказывания. Так, в рамках ток-шоу Мэттью упоминает нарративный элемент, который является частью общего канона, и все участники разговора мгновенно понимают, что именно он имеет в виду. В приведенном примере (50:15–50:27)⁶, речь идет о первой кампании и встрече группы игровых персонажей с феями.

Интертекстуальность и постоянные отсылки к фанатскому опыту в рамках других фэндомов также составляет часть фанатских практик. Именно благодаря внутренней, изначально заложенной в фэндоме интертекстуальности возможны выстраивания связей и значений в формате кроссовера. Так, в ток-шоу в качестве шутки упоминается факт того, что Молли после своей смерти, скорее всего, находится в камне души (52:46). Эта отсылка работает сразу на нескольких уровнях. Кроме того, что это упоминание напрямую отсылает к релевантному знанию канона фэндомов «Киноселенная Марвел», оно также отсылает к внутриигровому предмету второй кампании «dodecahedron», который согласно внутреннему лору⁷, может сохранять души. Именно на основе второй более близкой для фэндомов игры коннотации основывалось несколько фанатских теорий.

Отдельно стоит отметить, что репрезентация игровых персонажей существует не только в формате игры во время стрима. Другие платформы также дают возможность для репрезентации игровых персонажей, что также включается в более общий социокультурный контекст и создает внутренний канон игры. Так, каждый игровой персонаж, который есть в кампаниях «Critical role», имеет отдельный плейлист на платформе «Spotify», который тоже по-своему включается в интерпретативные практики фанатов. Один из таких плейлистов упоминается и в формате анализируемого ток-шоу (1:00:09)⁸, когда Талисин говорит о том, что некоторые песни из плейлиста Молли, теперь сложно слушать, что также отсылает нас к категории эмоциональной вовлеченности — основной характеристике фанатского опыта, о которой уже было сказано ранее.

Фанатское творчество в целом — практика, которая имеет наибольшее значение для коммуникации производителей контента и фанатов, поскольку это самая «видимая» с точки зрения репрезентации в медиасреде практика. Так, в ток-шоу упоминается огромное количество фанарта, которое публиковали фанаты, после событий 26 эпизода (1:02:29) и как сильно на репрезентацию персонажа внутри игра повлияла коммуникация с фанатами и формы фанатского творчества, в частности фанарт и косплей.

1 Critical Role Campaign 2 Wrap-Up – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/bE2EUHzr0Fs> (дата обращения: 06.12.2021)

2 A Walk to Warmer Welcomes | Critical Role | Campaign 2, Episode 124 – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/gZUW4zdS6dk> (дата обращения: 06.12.2021)

3 ARSEQUEEF, Twitter [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://twitter.com/Arsequeef> (дата обращения: 06.12.2021)

4 Talks Machina: Discussing C2E82 – The Beat of the Permaheart – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/CTUSBJSmWw> (дата обращения: 06.12.2021)

5 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

6 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

7 Лор (англ. lore) – контекст, в котором реализуется игровой нарратив (биографии персонажей, связи героев друг с другом, какие-либо события, обуславливающие саму структуру сюжета). — Прим. ред.

8 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube [Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

Сам Брайан Фостер отдельно отмечает, что для того, чтобы собрать вопросы сообщества, которые наиболее четко отображают эмоциональную вовлеченность и заинтересованность участников фэндом, команда, отвечающая за производство программы «Talks Machina» посмотрела огромное количество фанарта и косплея (01:03:20). Самые видимые фэндомные практики не только становятся основой для выстраивания коммуникации, но и переподтверждаются на самых разных уровнях. Так, например фанатская репрезентация неигрового персонажа Эссека Тейлиса в фанарте привела к изменению дизайнера этого персонажа в официальном анимационном пересказе нарратива второй кампании (3:21)¹. Иногда формы фанатского творчества также могут находиться иерархически на другом уровне. Так, фанарт будущего персонажа Талисина был готов еще до того, как игровой персонаж появился в рамках стрима, поскольку Талисин договорился с художником о производстве фанарта для шоу² (01:23:11).

Наконец, стоит отметить то, что на протяжении всего ток-шоу используется особый язык, который необходим для понимания происходящего и является внутренним порогом вхождения в фэндом. Человек, который не знает особого языка и не знаком с определенным количеством канонной информации, просто не поймет, к чему отсылает тот или иной термин или факт. При этом особый язык используется как гостями ток-шоу, так и фанатами, которые задают вопросы. Так, в ток-шоу есть вопрос про ТРК (01:07:52), на который Мэттью отвечает без уточнения термина. А через некоторое время фанат задает вопрос о бороде игрового персонажа Эшли Берч, дворфа по имени Кег (01:12:43), что напрямую отсылает к общему контексту игры «Подземелья и драконы».

Косплей — это практика, которая, так же как и практика фанарта, неоднократно переподтверждается во время ток-шоу за счет постоянных конкурсов. Конкурс косплея во время второй кампании сменил конкурс гифок, но материал все еще следует подавать через специальную форму на сайте. При этом косплей это часть фанатского опыта, которая не только репрезентируется через конкурсы, но и находит свое отражение в практиках, которые демонстрируют актеры шоу.

При этом сами актеры тоже периодически участвуют в практике косплея. Причем выбор персонажей для косплея также носит интертекстуальный характер и выбирается из внутреннего канона фэндом. Так, актеры шоу «Critical role» каждый год играют эпизод, приуроченный к празднику Хэллоуина в костюмах, при этом сами костюмы часто сделаны руками самих актеров. При этом выбор предмета косплея часто имеет определенную тематику. Например, в 2019 г. актеры были одеты в костюмы персонажей, которых они озвучивали в рамках других медиатекстов (8:49)³. По сути, каждый костюм был отсылкой к общему контексту фанатства и большому количеству различных фэндомов, которые были объединены в рамках производства. Таким образом, категория фанатского опыта вне уже заданного фэндом стала основной для считывания целого ряда значений, которые были включены в фэндомный опыт за счет практики косплея.

Практика «critrolecloset»⁴ также часто упоминается в формате ток-шоу, что переподтверждает практику и выводит ее на иерархически новый уровень в рамках практик фэндом. «Critrolecloset» — это аккаунт на платформах Твиттер и Инстаграм, в котором фанат шоу публикует одежду, в которую были одеты актеры во время стрима. Кроме того, что эта практика напрямую обращается к визуальному опыту просмотра шоу, который во многом интертекстуален из-за постоянных отсылок к другим медиатекстам, она также связана с выстраиванием фанатской идентичности, через обладание предметом, который связан с фэндомом.

Литература

1. Бауман З. Текущая современность. СПб.: Питер, 2008. 240 с.
2. Йоргенсен М. В., Филлипс Л. Дж. Дискурс-анализ. Теория и метод / Пер. с англ. — 2-е изд., испр. Харьков: Изд-во «Гуманитарный центр», 2008. 352 с.
3. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. М.: ОГИ, 2007. 504 с.
4. Самутина Н. Великие читательницы: фанфикшн как форма литературного опыта // Социологическое обозрение. 2013. Т. 12. № 3. С. 137–194.
5. Хэйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. М.: Азбука-Аттикус, 2019. 400 с.
6. Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянских культур, 2003. 312 с.
7. Barton M., Stacks S. Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games 2e. Boca Raton: CRC Press, 2019. 648 p.
8. Cover J. G. The creation of narrative in tabletop role-playing games. Jafferson; London: McFarland & Company, 2010. 215 p.
9. Cragoe N. G. RPG myths: Narrative gaming as modern mythmaking // Games and Culture. 2016. Т. 11. № 6. С. 583–607.
10. Hitchens M. et al. The many faces of role-playing games // International journal of role-playing. 2009. Т. 1. № 1. С. 3–21.
11. Jenkins H. Convergence Culture. New York: NYU Press, 2006. 424 p.
12. Jenkins H. Textual poachers: Television fans and participatory culture. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2012. 424 p.
13. Jøn A. A. The development of MMORPG culture and the guild // Australian Folklore. 2010. Т. 25. P. 97–112.
14. Mercer M., Haeck J., Introcaso J., Lockey C., Amundsen E. Explorers Guide to Wildemount. 1st Edition. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC, 2020. 304 p.
15. Mizer N. J. Tabletop role-playing games and the experience of imagined worlds. L.: Springer Nature, 2019. 176 p.
16. Montola M. On the edge of the magic circle: Understanding pervasive games and role-playing. Tampere: Tampere University Press, 2012. 253 p.
17. Montola M., Stenros J. Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. Helsinki: Ropeconry, 2004. URL: <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>
18. Sageng J. R., Fossheim H. J., Larsen T. M. (ed.). The philosophy of computer games. Luxembourg: Springer Science & Business Media, 2012. Т. 7. 284 p.

1 The Other Side | Crit Recap Animated | Campaign 2, Episodes 48–69 – Critical role, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/YmKVfMP5HQ> (дата обращения: 06.12.2021)

2 Talks Machina: Discussing C2E26 – Found & Lost – Critical role, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: https://youtu.be/D3rwMS_yqGo (дата обращения: 06.12.2021)

3 Critical Role Halloween [2015–2020 – Mon, Youtube[Электронный ресурс] Режим доступа: <https://youtu.be/urwmHiQr5nKU> (дата обращения: 06.12.2021)

4 Critrolecloset, Twitter [Электронный ресурс] Режим доступа: https://twitter.com/critrolecloset?ref_src=twsrc%5Fgoogle%7Ctwcamp%5Feserp%7Ctwgr%5Eauthor (дата обращения: 06.12.2021)

19. White W.J. *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001–2012: Designs and Discussions*. L.: Springer Nature, 2020. 268 p.

References

1. Bauman, Z. *Tekuchaya sovremennost*. [Fluid modernity] Saint-Petersburg: Piter, 2008. 240 p. (in Russian)
2. Jorgensen, M. V., Fillips L. *Dzh. Diskurs-analiz. Teoriya i metod* [Discourse analysis. Theory and method] / Per. s angl.— 2-e izd., ispr. Kharkov: Izdatelstvo "Gumanitarnyj centr", 2008. 352 p. (in Russian)
3. Schmid, V. *Narratologiya*. [Narratology]. Moscow: Yazyki slavyanskih kultur, 2003. 312 p. (in Russian)
4. Kajua, P. *Igry i lyudi; Statii i esse po sociologii kultury* [Games and people; Articles and essays on the sociology of culture]. Moscow: OGI, 2007. 504 p. (in Russian)
5. Hyojzinga, J. *Homo ludens. Chelovek igrayushchij* [Homo ludens. A man playing]. Moscow: Azbuka-Attikus, 2019. 400 p. (in Russian)
6. Samutina, N. *Velikie chitatelniczy: fanfikshn kak forma literaturnogo opyta* [Great readers: fanfiction as a form of literary experience]. *Sociologicheskoe obozrenie*. 2013. Vol. 12. N. 3. P. 137–194. (in Russian)
7. Barton, M., Stacks, S. *Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games 2e*. Boca Raton: CRC Press, 2019. 648 p.
8. Cover J. G. *The creation of narrative in tabletop role-playing games*. Jafferson; London: McFarland & Company, 2010. 215 p.
9. Cragoe, N. G. *RPG mythos: Narrative gaming as modern mythmaking*. *Games and Culture*. 2016. Vol. 11. N. 6. C. 583–607.
10. Hitchens, M. et al. *The many faces of role-playing games*. *International journal of role-playing*. 2009. Vol. 1. N. 1. C. 3–21.
11. Jenkins, H. *Convergence Culture*. New York: NYU Press, 2006. 424 p.
12. Jenkins, H. *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2012. 424 p.
13. Jøn, A.A. *The development of MMORPG culture and the guild*. *Australian Folklore*. 2010. Vol. 25. P. 97–112.
14. Mercer, M., Haack, J., Introcaso, J., Lockey, C., Amundsen, E. *Explorers Guide to Wildemount*. 1st Edition. Renton, WA: Wizards of the Coast LLC, 2020. 304 p.
15. Mizer, N. J. *Tabletop role-playing games and the experience of imagined worlds*. London: Springer Nature, 2019. 176 p.
16. Montola, M. *On the edge of the magic circle: Understanding pervasive games and role-playing*. Tampere: Tampere University Press, 2012. 253 p.
17. Montola, M., Stenros, J. *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon ry, 2004. URL: <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>
18. Sageng, J. R., Fossheim, H. J., Larsen, T. M. (ed.). *The philosophy of computer games*. Luxembourg: Springer Science & Business Media, 2012. Vol. 7. 284 p.
19. White, W.J. *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001–2012: Designs and Discussions*. London: Springer Nature, 2020. 268 p.