

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i4/259>

## Образовательный текст современных компьютерных игр (на примере компьютерной игры «No man's Sky»)

Т.А. Балакирева, Н.О. Ноговицын

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

t.balakireva@spbu.ru, n.nogovitsyn@spbu.ru

**Аннотация.** В статье проводится анализ того, как современные компьютерные игры влияют на формирование сознания и системы ценностей современных подростков. Прослеживается образовательный текст современных игр. В качестве конкретного кейса для исследования берется игра «No man's Sky». Прослеживается игровой процесс, фиксируются ключевые элементы сюжета игры. Отдельное внимание авторы уделяют внутренним переживаниям игрока. В результате авторы делают вывод о том, как современные игры влияют на систему ценностей людей — представителей геймерской культуры.

**Ключевые слова:** философия образования, виртуальная реальность, компьютерные игры

Система ценностей современного человека формируется не только в рамках образовательной системы, но и в общем культурном контексте. Часто отмечают, что интересы современного человека (и особенно подростка) смещены в сторону от «высокой культуры», а на становление сознания оказывают те элементы культуры, которые принято считать «низкими» — массовая культура, реклама, популярные книги. К этому списку можно отнести и компьютерные игры. Формально эти компоненты культуры не являются образовательными и потому не подвергаются строгой цензуре, не содержат в себе элементов дрессуры, обязательных для типичного образовательного текста. При этом, они оказывают существенное влияние на становление современной молодежной культуры.

Изучение компьютерных игр в контексте образовательной среды актуально не только в силу цифровизации современного образования, но и потому, что сам процесс образования проходит в этой среде принципиально иначе. Возможны как минимум два различных подхода к проблеме образования в виртуальной среде. Первый подход, в первую очередь, делает акцент на сюжете и событиях, происходящих в игре [5]. Второй подход немного более сложный, но интересный для анализа. В рамках этой концепции предлагается проследить внутренние переживания игрока, его трактовку и отношение к происходящему [2].

Компьютерные игры используют разнообразные процессы виртуализации. В результате этой симуляции текст игры становится все менее изобразительным и все более концептуальным. Другими словами, в игре нет четко сформированного, готового текста, который предлагается

игроку. Вместо этого в ней формируется интерактивный текст, то есть игрок сам участвует в формировании сюжета, его моральных и эстетических ценностей.

Игрок вынужден занять активную позицию и попытаться понять, что же он видит на мониторе. Если в обычной жизни субъект без помех осуществляет различение предметов в предстоящем событии, легко определяет и идентифицирует объекты, то в данном случае это процесс оказывается проблематичным. Вследствие этого картина предстает как композиция — отношение частей, требующее понимания, что переводит воспринимающего субъекта в рефлексивный регистр. Субъект читает то, что видит. Предмет с неизбежностью превращается в сюжет, сюжет — в мораль или в целое эстетического опыта.

Игра формирует перспективу зрения, игрок в ней — это, в первую очередь, точка зрения, которая предопределяет все поведение героя. Именно поэтому виртуальность реальности игры не имеет принципиального значения. С позиции игрока она просто не видна. Напрашиваются ассоциации с политеистичной моделью судьбы. Игрока нельзя судить за его поступки, они предопределены механикой игры. Но его можно оценить по его решениям — там, где сюжет создает выбор.

В рамках данной статьи мы попробуем проанализировать образовательную компоненту игрового процесса в современных компьютерных играх. На рубеже XX–XXI веков на первый план по популярности в массовой культуре выходят произведения фантастического дискурса. В литературе — это романы Дж.К. Роулинг, С. Майер, С. Коллинз и другие. В кинематографе наиболее востребованными становятся ленты о супергероях — здесь примерами служат киновселенные Marvel или DC; или экранизации литературных бестселлеров — серия фильмов о Гарри Поттере и их приквелы о фантастических тварях, «Сумерки», «Голодные игры», «Бегущий в лабиринте», «Дивергент» и другие. В индустрии компьютерных игр фантастическая сюжетика как ни в одной другой всегда была одной из наиболее популярных («Portal», «Portal 2», «Mass Effect», «Mass Effect 2», «Half-Life», «Half-Life 2», «The Talos Principle», «No man's Sky», «Detroit: Become Human»). Проведенные нами исследования [1] показывают, что необходимость фантастики для современного субъекта культуры обуславливается ее педагогической функцией, состоящей в обучении и подготовке к взаимодействию с ранее непознанным и, возможно, даже с принципиально непознаваемым, что позволяет частично нивелировать страх будущего. Однако неисследованной остаётся ситуация осуществления педагогической функции в замаскированной форме внутри фантастических произведений. В данном исследовании предлагаем сосредоточиться на вопросе о том, совокупность каких условий привела массовую культуру XXI века к необходимости внедрения фантастических сюжетов в процесс самообразования уже взрослых людей.

Для этого будут предприняты следующие шаги. Сначала будет приведена концепция английского теоретика культуры А. Робертса о развитии фантастического дискурса в XXI веке. Затем, на основании поворотных моментов культуры (технический прогресс, глобализация и инфантилизм культуры), предложенных автором, будет осуществлен переход к аналитике их истоков. После этого, на основании концепции инфантилизма в культуре, предложенной М.К. Маммардашвили будут проанализированы сюжет такой компьютерной игры как «No man's Sky» с целью иллюстрации суждения о том, что включение искусственного интеллекта в повествование позволяет осуществить двойственный акт познания: с одной стороны, геймер, проходя сюжетные перипетии, сопереживая носителю искусственного интеллекта (зачастую подвергаемому всяческим актам дискриминации), осознает и научается взаимодействию с принципиально для него чужеродным (сотворенным не из плоти и крови); с другой стороны, он при этом сам над собой осуществляет акт рефлексии, сравнивая управляемость героев с искусственным интеллектом, стереотипность их мышления, некую незрелость, невозможность нести ответственность за собственные поступки, со своим же поведением, таким образом приходя к определенному метафизическому «взрослению» (обучаясь на примере чужеродного другого).

В «Истории научной фантастики» Адам Робертс [10, с. 479], ссылаясь на работу американского литературного критика Гарри Вульфа «Испарение жанров» [11], отмечает, что средства художественной выразительности, характерные ранее для произведений фантастического дискурса, в современной культуре больше уже не принадлежат только к ним, а по запросу

изменяющейся социальной реальности и в связи с глобализационными процессами и технологическим совершенствованием распространяются в произведениях других жанров.

Так происходит потому, что логика произведений научной фантастики сама по себе многослойна, поскольку она возникает из постмодернистской риторики. В свою очередь, последняя противопоставляет себя модернистскому подходу к изобразительному искусству, который отличался категоричным неприятием беллетристики, к которой поначалу некоторые литературные критики определяли научно-фантастические романы и повести. Советская исследовательница теории фантастической литературы Т.А. Чернышева называет изоляцию фантастического жанра от остальных в модернизме геттоизацией и отмечает, что «в американской, а затем и в английской литературе для образования такого гетто сложились особо благоприятные условия: начиная с 1926 г. в Америке в большом количестве издаются специализированные журналы, печатающие научную фантастику. Джеймс Ганн прямо связывает возникновение гетто с изданием этих журналов» [9, с. 5].

В противовес такому положению фантастики в модернизме постмодернистские течения вовлекают фантастическую литературу в основной корпус, при этом дополняя ее новыми образами и смыслами, наслаивая их на простые сюжеты. Наслоение фантастических допущений формирует структуру постмодернистской фантастики так, что жанровое определение современного научно-фантастического произведения представляет собой достаточно трудоемкий процесс. Поэтому такое наслоение носит неустойчивый характер и содержит в себе элемент рассеивания, его достаточно просто подвергнуть анализу и разложить на отдельные составляющие, что, собственно, нарушает его целостность, когда допущения по отдельности друг от друга уже утрачивают смысловую значимость внутри сюжета, что и происходит в современной культуре. Фантастические допущения рассеиваются из фантастических произведений, попадая в другие дискурсы художественной изобразительности.

В конце XX века авторы фантастических блокбастеров и бестселлеров уже не могут даже и допустить мысли о том, что фэнтези-саги или научно-фантастические романы когда-то находились в геттоизированном положении. Выходу фантастики из гетто поспособствовали три фактора, о которых пишет Адам Робертс:

1. Технологический прогресс, позволивший информации распространяться максимально быстро. Медиальный, а затем и цифровой поворот в культуре повлекли за собой трансформацию способов передачи информации, а вместе с этим и повлияли на человеческое восприятие и потребности [7].
2. Глобализация, возникшая благодаря медиа технологиям, поселившая человечество в «глобальную деревню», где люди любых гендеров, возрастов, национальности и любого цвета кожи могут общаться друг с другом в рамках фан-домов или других сообществ.
3. Детство как культурная идиома. А. Робертс предлагает термин *childhood* (с англ. — детство). Нам же представляется, что инфантильность массовой культуры — более понятный вариант, поскольку имплицитно демонстрирует собой направленность современного медиа-производства на субъектов культуры определенного возраста. Данный фактор становится поворотным моментом для развития фантастического жанра, поскольку дети в совсем юном возрасте привыкшие смотреть, слушать и читать сказки, взрослея, не теряют потребности в фантастическом допущении, они продолжают интересоваться теперь уже фантастическими произведениями, вовлекая окружающих и тем самым, выводя фантастику из искусственной изоляции модерна.

Последний фактор, как представляется, наиболее важен в данной части исследования, ведь именно об инфантилизме в культуре рассуждает М.К. Мамардашвили [4], логика которого в этой сфере философских изысканий позволит объяснить состояние современной массовой культуры. Исходя из картезианского «*cogito ergo sum*», из существования интеллигибельных и опытно постигаемых измерений / объектов в кантовском смысле и из констатации кафкианского присутствия абсурдного (принцип трех «К»), Мераб Константинович отмечает в докладе «Сознание и цивилизация» [4, с. 18], что цивилизация «обеспечивает систему отстранений от конкретных смыслов и содержаний. создает пространство реализации и шанс для того, чтобы

мысль, начавшаяся в момент А, в следующий момент Б могла бы быть мыслью. Или человеческое состояние, начавшееся в момент А, в момент Б могло бы быть человеческим состоянием». Действия субъекта культуры в этом случае определяются его сознательностью, волевым решением и индивидуальностью. В противовес такой мотивации, называемой описуемой, в системе автора существуют неопишуемая. Последняя возникает в ситуациях нарушения первых двух принципов из трех «К». Когда не может быть осуществлен принцип «*cogito ergo sum*», тогда человек помещается в мир, в котором от его действий ничего не зависит. И в таком случае все вокруг виноваты в том, что с ним произошло. При условиях, когда не существуют умопостигаемые объекты, обуславливающие познание, существование конечного человека в бесконечном универсуме становится бессмысленным, так как его волеизъявление и индивидуальность не могут проявиться в социальном контексте.

В психологических исследованиях инфантилизма выделяется целый спектр характерных особенностей, присущих его носителям: «незрелость эмоционально-волевой сферы, несамостоятельность, неспособность принимать на себя новые социальные роли, подразумевающие определенную ответственность, территориальная и экономическая зависимость от родительской семьи» [6, с. 89]. Такая постановка проблемы звучит синонимично с предложенной М.К. Мамардашвили при исследовании инфантилизма в культуре. Чтобы проиллюстрировать предложенную концепцию, предлагаем обратиться к исследованию примеров указанных компьютерных игр, сюжеты которых включают в себя искусственный интеллект.

Компьютерная игра «No man's sky» (в переводе с английского — ничьё небо) в жанре космический приключенческий боевик с открытым миром не выстраивает, как и другие игры этого же жанра, взаимоотношения с игроком, основанные на четком следовании сюжетной линии. Большое количество опций выбора подразумевает, что игрок может просто основать колонию на одной из планет и разрабатывать там производство, плоды которого он может реализовывать в рамках экономики данного универсума. Сюжет же предполагает, что главный герой летает меж звезд, автономно существуя в мире, благодаря разрабатываемым ценным ресурсам (рис. 1).



**Рис. 1.** Исследование планеты Subadid

Однажды при обыске обломков корабля он находит записанное сообщение о некоего странника по имени Артемида (рис. 2), сообщающее что она потерялась и не может выбраться, что

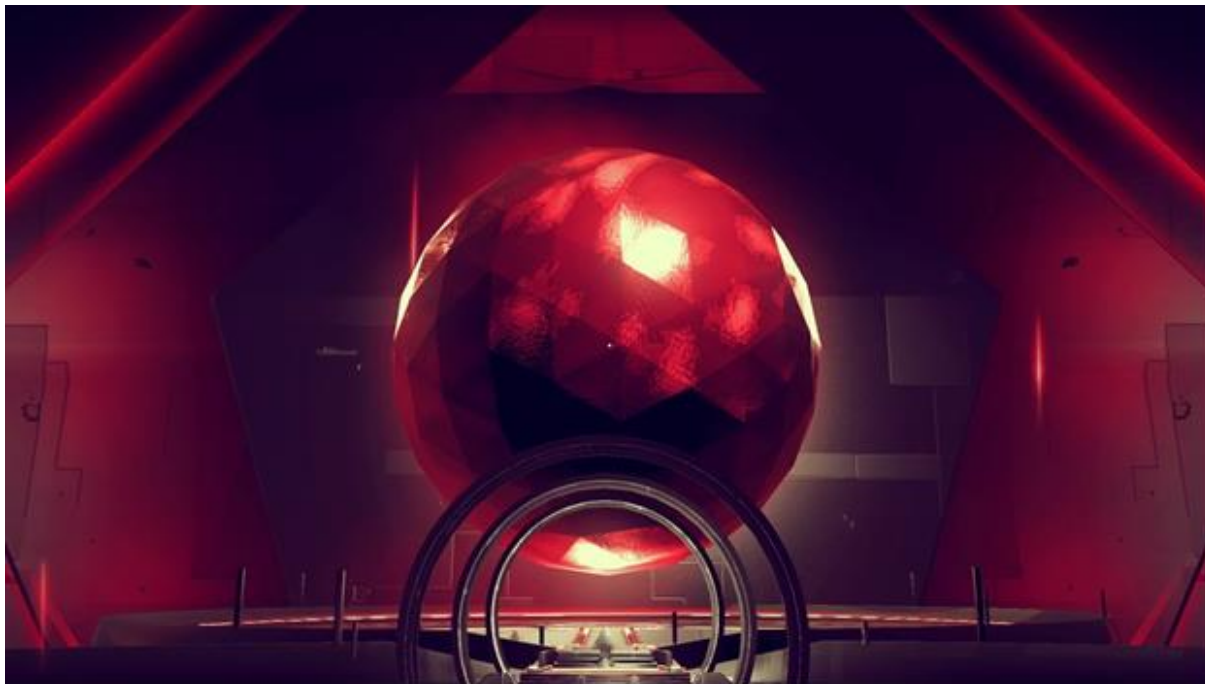
ее корабль разрушен, а она как будто находится в другом измерении. Затем, благодаря все еще поступающим сигналам, варп-прыжкам сквозь галактику, и подключениям к голо-терминалам, чтобы продолжать получать сообщения, мы оказываемся в звездной системе, в которой якобы находится Артемида. Там она просит связаться с господствующей расой, чтобы заручиться у них поддержкой для продолжения поисков.



Рис. 2. Артемида

После общения с местными выясняется, что конечные координаты Артемиды не существуют, а все сигналы исходили от ее могилы. Здесь геймер задается вопросом о том, существует ли сама Артемида как герой данного сюжета. Ответ уже достаточно близок, поскольку дальнейший сценарий предполагает создание контейнера для души, в который затем помещается душа Артемиды. Далее следует дилемма: загрузить душу Артемиды в симуляцию такого же универсума, чтобы она могла соответствовать предназначению странника и исследовать миры, или проститься с ней и дать умереть. В случае, если дать ей умереть, сюжет будет закрыт. А если же загрузить ее в симуляцию, в скором времени она свяжется с главным героем, и тогда придется либо утаить от нее правду, либо рассказать.

Параллельно с данной сюжетной линией развивается история взаимоотношений с Атласом (рис. 3), являющимся структурой искусственного интеллекта, управляющей стражами, которые защищают планеты от чрезмерного посягательства героев на их ресурсы и базы. Атлас привлекает главного героя для совершения каких-либо миссий, он так же противопоставляет себя странникам, которые бездумно грабят ресурсы охраняемых планет. Если выбирать квесты, связанные с деятельностью Атласа, и двигаться по данной сюжетной линии к центру Галактики, то есть к самому Атласу, то в результате такого прохождения игрок окажется перед возможностью узнать у него ответы на все свои вопросы о бытии и предназначении. Однако в результате такого выбора игрок снова окажется в начале игры, так и не узнав истины. В другом же случае, если на протяжении игры противоборствовать Атласу, то в результате можно оказаться перед выбором — отключить его или нет. В случае отключения перед игроком откроется информация о том, что сам он симуляция, загруженная в эту систему, управляемую искусственным интеллектом. Таким образом, перед ним откроется истина. Как раз именно такую развязку и хотелось бы разобрать подробнее, поскольку она наиболее иллюстративна в ключе демонстрации двойственности акта познания, совершаемого геймером в процессе игры, в которую включен художественный образ искусственного интеллекта.



**Рис. 3.** Атлас

На первом плане, чуть более поверхностном, лежит заключение о том, что взаимодействие с Атласом, являющимся конкретным героем произведения, воплощающим идею об искусственном интеллекте, обучает геймера взаимодействовать с принципиально чужеродным, с одним из эпифеноменов фантастического допущения данного научно-фантастического универсума. Это, в свою очередь, позволяет не испытывать страх будущего в той мере, в которой его чувствуют обыватели, не знакомые с опытом такого рода. Элвин Тоффлер в монографии «Шок будущего» [8] полвека назад обратил внимание мыслящего сообщества на проблему реакции человека на изменчивость будущего. Актуальность высказанного автором и в современности подтверждается потребностью субъекта культуры приобщения к различным версиям будущего в виде фантастических произведений. Это необходимо субъекту культуры для получения опыта взаимодействия с потенциально невозможным, для формирования специфической компетенции необходимой в условиях цифровой экономики по ускоренной адаптации к событиям, которые может принести будущее.

Более глубинный процесс, который запускает сюжет игры с участием в ней искусственного интеллекта в качестве одного из героев, заключается в особом типе рефлексии, происходящем при осознании различий между человеком (геймером) и андроидом. В конкретном примере игры «No man's sky» в результате определенного прохождения сюжета в финале геймер оказывается перед новостью, но не той, что касается будущего, а той, которая раскрывает особенности прошлого. То есть искусственный интеллект в данном контексте не воплощается пресловутой фигурой Атласа, он, напротив, обрамляет всю историю, ведь получается, что сама игра заключена в него. Факт такого сообщения заставляет игрока снова принять во внимание те условности, с которыми он согласился, выбрав игру: я знаю, что ее сюжет нереален, что он не имеет отношения к действительности, я принимаю, что в данном универсуме возможны перемещения между планетами, существование других рас, кроме человеческой и так далее. Геймер включился в условность, захваченный ярким сюжетом и большим количеством возможностей, забыв о том, что на самом деле элемент искусственного интеллекта включен в игру как часть ее механизма, ее устройства. И получается, что сообщение финала сюжета «No man's sky» говорит о том, что необходимо всегда принимать во внимание настоящее, заставляя геймера совершить акт рефлексии над самим собой и столкнуться с тем, как искусственный интеллект поработал с конкретным его выбором, и к какому развитию сюжета он его привел. Это столкновение приводит к неизбежному и возможно банальному, тавтологичному осознанию разницы между естественным и искусственным, между геймером и искусственным интеллектом.

В данной статье мы провели анализ конкретного игрового кейса — игры «No man's Sky». Мы показали, что данная игра порождает своеобразный образовательный текст. Этот текст не может быть сведен только к событиям или навыкам (которые, безусловно, тоже присутствуют в игре). Важным элементом этого текста оказывается геймификация этических принципов, выраженная в ситуации морального выбора. Эта ситуация демонстрирует инфантилизм современной массовой культуры, поскольку, как мы увидели на примере компьютерной игры «No man's Sky», воздействие на геймера художественного образа искусственного интеллекта в двух расширениях (внутри сюжета — Атлас, вне — симуляция самой игры) продуцирует двойственный акт познания. Этот акт познания заключается, во-первых, в опытном исследовании взаимодействия с чужеродным, искусственным «сознанием», что дает субъекту культуры, геймеру, возможность подготовиться к событиям будущего во избежание футурошока. Во-вторых, с рефлексивной точки зрения происходит возвращение к собственным началам, поскольку сравнение собственных возможностей сознания и способностей искусственного интеллекта переводит внимание с сюжета игры внутрь себя, осуществляя, тем самым, акт метафизического «взросления».

Следовательно, можно сказать, что ситуация компьютерной игры с участием художественного образа искусственного интеллекта демонстрирует перед нами неопишемую ситуацию. Ситуацию, когда отсутствует определенность. Ведь в универсуме компьютерной игры мир не всецело зависит от действий субъекта (то есть может не осуществляться принцип «*cogito ergo sum*») и присутствие в нем интеллигибельных констант так же спорно. В «No man's Sky», в результате развития сюжетной линии об Артемиде для решения предлагается настоящая моральная дилемма: необходимо принять решение о продолжении или окончании «жизни» другого субъекта. Условия такого выбора подразумевают, что у персонажа Артемиды нет свободы воли, что, в свою очередь подтверждает отсутствие в универсуме игры понятия о свободе воли для кого бы то ни было, кроме геймера. Таким образом, в игре «No man's Sky» воспроизведена неопишемая ситуация, ситуация необходимости постоянной реакции на происходящее в категориях плохого и хорошего, которая в конечном счете приводит геймера к сосредоточенности только на себе и собственных переживаниях. Иллюзия бесконечности Вселенной, внутри которой происходит развитие сюжета игры, маскирует конечность и ограниченность мира, провоцируя неопределённость констант.

В рамках одной статьи тема образования в виртуальной, геймифицированной среде, естественно, раскрыта быть не может. Предлагаемое исследование является скорее небольшим, но важным штрихом. Простор для творчества, предоставляемый компьютерными играми с открытым миром (в среде геймеров их называют «песочница»), помогает осуществлять педагогическую функцию фантастических произведений в культуре. Само же присутствие фантастики на первом плане современной массовой культуры подспудно обращает философов культуры к мысли о чертах инфантильности, воплощающих общее нежелание социума взрослеть и брать на себя ответственность.

Исследование профинансировано Российским фондом фундаментальных исследований (РФФИ) в соответствии с исследовательским проектом № 20-013-00865 («Социокультурная функция образования в России: философская аналитика»), 2020-2023 / The reported study was funded by Russian Foundation for Basic Research (RFBR) according to the research project № 20-013-00865.

## Литература

- [1] Балакирева, Т.А. Педагогическая функция фантастики в цифровой культуре [электронный текст] // Культура и технологии. 2020. Том 5. Вып. 1. С. 12-19. URL: <http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i1/232> (дата обращения: 08.12.2020);
- [2] Жижек С. Событие. Философское путешествие по концепту. Перевод с английского Д. Хамис. — М.: Рипол-Классик, 2018. 240 с.
- [3] Мамардашвили М.К. Опыт физической метафизики. М.: Прогресс-Традиция / Фонд Мераба Мамардашвили, 2009. 303 с.
- [4] Мамардашвили М.К. Сознание и цивилизация. Тексты и беседы. М.: Логос, 2004. 273 с.

- [5] Ожерельева Т.А. Виртуальное образование и синергетика // Управление образованием: теория и практика. 2015. №1 (17). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnoe-obrazovanie-i-sinergetika> (дата обращения: 16.12.2020).
- [6] Сабельникова Е.В., Хмелева Н.Л. Инфантилизм: теоретический конструкт и операционализация. // Образование и наука, №3 (132), 2016. С. 89-105.
- [7] Савчук, В.В. Медиафилософия. Приступ реальности. – 2е изд., испр. и доп. – СПб: Издательство РХГА, 2014. – 140 С.
- [8] Тоффлер Э. Шок будущего: Пер. с англ. — М.: «Издательство АСТ», 2002. 557 с.
- [9] Чернышева, Т. Природа фантастики. - Издательский дом: Издательство Иркутского университета, 1985. – 188 с.
- [10] Roberts, A. The History of Science Fiction. Palgrave Histories of Literature. Second edition. London: Palgrave Macmillan, 2005. 368 p.
- [11] Wolfe, Gary K., and Evaporating Genres. Essays on fantastic literature and sight-ings. Middletown: Wesleyan University Press. 2010. 280 p.

### Educational Text of Modern Computer Games (Case of «No man's Sky»)

T.A. Balakireva, N.O. Nogovitsyn

Saint-Petersburg State University, Russia

**Abstract.** The article analyzes how modern computer games affect the formation of consciousness and the value system of modern adolescents. The educational text of modern games is traced. The game No Man's Sky is taken as a specific case for research. The gameplay is traced, the key elements of the game's plot are recorded. The authors pay special attention to the player's inner experiences. As a result, the authors conclude about how modern games affect the value system of people — representatives of gaming culture.

**Keywords:** philosophy of education; virtual reality; computer games

### References

- [1] Balakireva, T.A. (2020). Pedagogicheskaja funkcija fantastiki v cifrovoj kul'ture [Pedagogical Function of Speculative Fiction in Digital Culture] // Kul'tura i tehnologii. Tom 5. Vyp. 1. S. 12-19. URL: <http://cat.ifmo.ru/ru/2020/v5-i1/232> (access date: 08/12/2020);
- [2] Zhizhek S. (2018). Sobytie. Filosofskoe puteshestvie po konceptu. [Event. Philosophical Journey through the concept]. — М.: Ripol-Klassik. — 240 p.
- [3] Mamardashvili M.K. (2009). Opyt fizicheskoy metafiziki. [Experience of Physical Metaphysics]. М.: Progress-Tradicija / Fond Meraba Mamardashvili. 303 p.
- [4] Mamardashvili M.K. (2004). Soznanie i civilizacija. Teksty i besedy. [Consciousness and Civilization. Texts and Conversations]. М.: Logos. 273 p.
- [5] Ozherel'eva T.A. (2015). Virtual'noe obrazovanie i sinergetika [Virtual Education and Synergy]. Upravlenie obrazovaniem: teorija i praktika, №1 (17). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnoe-obrazovanie-i-sinergetika> (access date: 16/12/2020).
- [6] Sabel'nikova E.V., Hmeleva N.L. (2016). Infantilizm: teoreticheskij konstrukt i operacionalizacija. [Infantilism: Theoretical Construct and Operationalisation] // Obrazovanie i nauka, №3 (132). S. 89-105.
- [7] Savchuk, V.V. (2014) Mediafilosofija. Pristup real'nosti. [Media Philosophy. An Attack of Reality] SPb: Izdatel'stvo RHGA. 140 p.
- [8] Toffler Je. (2002). Shok budushhego. [Future Shock]. М.: «Izdatel'stvo АСТ». 557 p.
- [9] Chernysheva, T. (1985). Priroda fantastiki.[Origin of Speculative Fiction]. Izdatel'skij dom: Izdatel'stvo Irkutskogo universiteta. 188 p.
- [10] Roberts, A. (2005). The History of Science Fiction. Palgrave Histories of Literature. Second edition. London: Palgrave Macmillan. 368 p.
- [11] Wolfe, Gary K. (2010). Evaporating Genres. Essays on fantastic literature and sight-ings. Middletown: Wesleyan University Press. 280 p.