



ЭЛЕМЕНТЫ АНТИМИРА В ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ «ВЕДЬМАК»

Владимир Михайлович Овчинников¹

Пауль Йозеф Паулюс²

¹ Смоленский областной институт развития образования, Смоленск, Россия

Benkey1985@yandex.ru <https://orcid.org/0000-0003-0008-100X>

² Независимый исследователь, Москва, Россия

89096265833@mail.ru



Аннотация. Актуальность изучения философских аспектов создания «новой игровой вселенной» в рамках ролевой компьютерной игры (англ. role-playing game=RPG) определяется популярностью данного вида виртуальных развлечений. В статье представлен анализ ключевого для RPG концепта «антимир» на примере RPG-проекта «Ведьмак» (его основу составляют романы польского писателя А. Сапковского). Данный кейс позволяет проследить закономерности формирования пространства «игровой

вселенной» как момент становления нового культурного ландшафта виртуальных развлечений. RPG в этом случае можно рассматривать в качестве социокультурной практики глобального информационного общества и/или одного из вариантов «общества спектакля». Методологической основой исследования является компаративный анализ, подразумевающий выявление заимствований в процессе развития культуры виртуальных развлечений. Это требует изучения базовых культурных кодов и архетипических конструкций, характерных для RPG. В результате выявлена специфика новой формы образности, свойственной игровой вселенной «Ведьмака». Созданный здесь культурный ландшафт включает элементы средневековой смеховой культуры, интегрированные в оригинальную систему динамично развивающихся образов и смыслов, функционирующих по аналогии с «устоявшейся» культурно-символической реальностью. Действие эффекта «двойной символической аналогии» обусловлено творческим характером игры, участники которой являются одновременно её создателями. Внедрение игровых образов в язык и мышление игроков обуславливает появление новых форм диалектов, фиксирующих особенности восприятия группой (социолект) и индивидом (идиолект) как «первичной», так и «вторичной» реальности. Эти диалекты географически локализованны и вместе с тем мультикультурны. В статье обоснован вывод, что инструментализация «общества спектакля» происходит за счёт активного использования гротескного символизма, который в силу своей архетипической природы обеспечивает формирование новой социальной мифологии, «открывающей» Восточную Европу миру. Таким образом «антимир» новой вселенной превращается в неотъемлемую часть современного информационного пространства.

© Овчинников В.М., Паулюс П.Й., 2021

Ключевые слова: игровые вселенные, «Ведьмак», антимир, общество спектакля, инструментализация, архитипические конструкции, новая мифология

Для цитирования: Овчинников В.М. Элементы антимира в игровой вселенной «Ведьмак» / В.М. Овчинников, П.И. Паулюс // Концепт: философия, религия, культура. — 2021. — Т.5, №2. — С. 52–62. <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2021-2-18-52-62>

Research article

ELEMENTS OF ANTI-WORLD IN THE GAME UNIVERSE *THE WITCHER*

Vladimir M. Ovchinnikov¹
Paul J. Paulus²

¹ Smolensk Regional Institute Development Education, Smolensk, Russia
Benkey1985@yandex.ru <https://orcid.org/0000-0003-0008-100X>

² Independent researcher, Moscow, Russia
89096265833@mail.ru

Abstract. The significance of the study of philosophic aspects of building a new game universe in an RPG, abbreviation for a role-playing game, stems from the popularity of this type of virtual reality entertainment. The paper gives an analysis of the *anti-world*, a key concept of role-playing gaming, basing on the RPG project *The Witcher* (*Ved'mak*). The game is founded on the original series of works under the same title created by Polish fantasy writer Andrzej Sapkowski. The case under consideration serves as a good example for looking into the patterns of forming the space of the game universe that can be equally regarded as a moment when a cultural landscape of virtual entertainment is formed. In this case, RPG can be considered as a socio-cultural practice of the global information society and/or one of the variants of the *performance society*. The methodological basis of the study is comparative analysis, which implies the identification of borrowings in the process of developing a culture of virtual entertainment and requires learning about basic cultural codes and archetypal designs that are specific to RPG. As a result of the research, the specificity of the new imagery form inherent in the game universe of *The Witcher* was revealed. The cultural landscape created in the game includes elements of the medieval *laughter culture* integrated into the unique system of dynamic images and meanings, constantly evolving and functioning in a way analogous with the established cultural and symbolic reality. The effect of the *double symbolic analogy* is determined by the creative nature of the game, in which players in addition to participating in the gaming process also contribute to the creation of the game. The introduction of game images into the language and thinking of the players causes the emergence of new forms of dialects, fixing the peculiarities of perception by the group (*sociolect*) and the individual (*idiolect*) of both *primary* and *secondary* reality. These dialects are geographically localized and at the same time multicultural. The article substantiates the conclusion that the instrumentalization of the *performance society* occurs due to the active use of grotesque symbolism, which, due to its archetypal nature, ensures the formation of a new social mythology that enables the *discovery* of Eastern Europe by the rest of the world. Thus, the anti-world of the new universe turns into an integral part of the modern information space.

Keywords: game universes, The Witcher, anti-world, performance society, instrumentalization, archetypal constructions, new mythology

For citation: Ovchinnikov, V. M., Paulus, P. J. (2021) 'Elements of anti-world in the game universe *The Witcher*', *Concept: Philosophy, Religion, Culture*, 5(2), pp. 52–62. <https://doi.org/10.24833/2541-8831-2021-2-18-52-62>

В условиях «смены универсального носителя информации» одним из наиболее заметных проявлений принципа карнавализации сознания становятся культурные практики, организованные по типу «общества спектакля». Среди них выделяются виртуальные развлечения, опирающиеся на идеи альтернативной истории и концепт «антимира». Это явление в полной мере соответствует тезису М.М. Бахтина, согласно которому «наиболее напряжённая и продуктивная жизнь культуры проходит на границах отдельных областей её, а не там и не тогда, когда эти области замыкаются в своей специфике» [Бахтин, 1979: 329–330]. Интерес к категории «антимир» в контексте изучения литературных произведений и религиозных феноменов проявляют сегодня многие российские учёные [Литвинцева, 2014; Жукова, 2009; Жиндеева, Четвергова, 2012; Лушникова, Чемезова, 2016; Козлов, 2018], вслед за французскими философами-постмодернистами представляя антимир в качестве «области, оппозиционной миру порядка и иерархически фиксированных связей», миру «освоенному, как «перевёрнутость» в отношении устойчивых семиотических и поведенческих норм» [Юрков, 2001].

Разграничение бытия по линии, противопоставляющей мир «нормы» и антимир, требует признания «прав» иррационального начала, не поддающегося расшифровке посредством традиционных объяснительных процедур. Концепт «антимира» находит отражение в целом комплексе эффектов, объединяемых за счёт своей обращённости к иррациональному началу, — карнавализации, концентрации на маргинальной составляющей социального бытия, постоянном взаимодействии с потусторонним и т.д. Признаваемые и призываемые иррациональные силы, властвуя над индивидом и социумом, отсылают человека в сферу неосвоенного («чужого»), в пределе абсурдного (то есть лишённого смысла) и даже и противоречащего реальности.

В свою очередь, мировоззренческий ракурс концепта «игры» привлекает внимание современных авторов прежде все-

го в контексте идеи Й. Хейзинги о культурообразующей роли игры. Выделение игрового модуса общественного и индивидуального самоопределения в рамках постмодернизма трактует игру (и соотносимое с ней понятие игрового пространства) как многомерное явление, значение которого возрастет по мере увеличения разрыва между образностью искусства и смысловыми коннотациями, вписывающими эти образы в целостную систему культурных символов. Уместная в игре равнозначность реального и виртуального также задаёт вектор философских интерпретаций социокультурных практик, связанных с игровой деятельностью.

Особое место среди таких интерпретаций занимает теория «языковых игр» Л. Витгенштейна, в которой формулируется положение о существовании бесконечного числа (или же стремящихся к бесконечному числу) форм языковых игр как «форм существования» [Витгенштейн, 1994: 90]. На этот «плюрализм» обращают внимание современные исследователи философского творчества Л. Витгенштейна, подчёркивая, что такая множественность связана с неопределённостью («невозможность дать точное определение значению того или иного предложения» даже в рамках метаязыковой системы) [Котелевский, 2014: 36]. Новая теория значения, созданная Л. Витгенштейном, определила таким образом новые возможности интерпретаций; а замена требования семиотически корректной однозначности на уважение к множественности возможных значений развернула интерес философии в сторону мифа.

Компьютерная индустрия, представляя игровое повествование в качестве особой формы текста, также возвращает мифу его социокультурную значимость. Онтологизируя иллюзию становления «нового мира» как «новой реальности», миф позволяет участнику игры почувствовать себя «частицей бытия Демиурга». Игра позволяет индивиду идентифицировать себя в качестве участника глобального процесса, «марионетки», впитавшей в себя мистическую образность первобытных верований. Становление новой «социальной мифоло-

гии»¹, включающей в себя элементы мифологизации мышления, по мысли Й. Хейзинги составляет особенность «человека играющего» [Хейзинга, 2011], постулируя желание и потребность грезить.

В современных реалиях культуры соответствующее явление реализуется в том числе посредством инструментализации или же прямого заимствования базовых компонентов «карнавальной» и «смеховой» культуры. При этом глобализация игрового пространства заставляет пересмотреть отношение к теории «плавленного котла», утратившей свою популярность в последние десятилетия [Чертина, 2000].

Виртуальные развлечения вообще и компьютерные игры в частности получили в наши дни широкий инструментарий визуализации, ранее им недоступный. Репрезентацию «представленного» можно обнаружить в целом ряде современных игровых проектов, предстающих в качестве новаций культурной сферы [Fine, 1983; Jahn-Sudmann, Stockmann, 2008; Fromme, Unger, 2008]. Особое место среди таких проектов по нашему мнению занимает «игровая вселенная», основанная на романах А. Сапковского «Ведьмак». Её популярность связана на наш взгляд в первую очередь с исключительной для разработчиков игровых проектов скрупулёзностью проработки игрового пространства, что в полной мере соответствует вводимому Ж. Бодрийяром концепту гиперреальности [Бодрийяр, 2000: 243]. Как справедливо отмечает Г.Ю. Литвинцева, создатель теории «общества спектакля» Ги Дебор «предвосхитил» [Литвинцева, 2011: 44] теорию симуляции Ж. Бодрийяра, указав, что спектакль — «краеугольный камень нереальности реального мира» [Дебор, 2000: 25].

Описываемый нами процесс воплощения «новой социальной мифологии» в продукции игровой индустрии уместно рассмотреть как часть широкого спектра

изменений социокультурной сферы, объединённых трендом *рационализированной мифологизации культуры*. Данный тренд прослеживается в использовании стратегии воплощения антимира и инструментализации составных элементов карнавальной культуры. Здесь нельзя не вспомнить тезис уже упомянутого М.М. Бахтина об исключительной яркости протекания процесса жизни культуры в рамках изломов, изменений на границах эпох, обеспечивающих трансформацию психологических основ культуры и ее материальной составляющей [Бахтин, 1979].

Современные «изломы» влекут за собой оформление нового культурного ландшафта, в рамках которого миф очередной раз становится неотъемлемой стороной социальной организации. Он превращается в новую систему связей и отношений, стимулирует развитие разнообразных средств визуализации информации в рамках «экранной культуры». Комплекс виртуальных визуализированных развлечений, эксплуатирующих систему устойчивых стереотипов массового сознания, стремится к статусу культурной универсалии своей эпохи. Вместе с тем, эти стереотипы сложным образом связаны с системой архетипических символов, функционирующих в том числе как форма упорядочивания иррационального. Оказавшись включёнными в процесс коммерциализации карнавального инстинкта, эти стереотипы порождают феномен «общества спектакля», концептуальное рассмотрение которого связано с теориями «общества потребления» и «всемирной глобальной деревни» [Бодрийяр, 2006; Мак-Люэн, 2003].

На рубеже XX–XXI вв. комплекс визуальных искусств становится своеобразным отражением мифотворчества эпохи информационной революции, подобно тому, как монументальная пропаганда была в своё время своеобразным манифестом «римского мифа»². Элементы народной религии

¹ Иванов А.Г. Социальная мифология и её роль в развитии общества. Дис. на соиск. уч. ст. доктора филос.наук. 09.00.11 — социальная философия. — Липецк, 2017. — 334 с.

² Колобов А. В. Этапы развития «римского мифа» // История Древнего Рима. — 2000. — URL: <http://ancientrome.ru/publik/article.htm?a=1280142572> (Дата обращения: 02.05.2019).

(«язычество»), связанные с фатализмом (и его христианизированной формой — провиденциализмом) оказываются строительным материалом «нового культурного пространства», фундированного «информационным мифом». В свою очередь, в основе этого «информационного мифа» лежит мультикультурализм, имеющий ярко выраженные философские коннотации. Мифологическая альтернатива мифологизированной христианской цивилизации, стоявшей на идеях превращения жизненного мира в ойкумену, обретает в рамках игровой индустрии самостоятельные пространственно-временные характеристики. Новое виртуальное пространство игры воплощает код карнавальной культуры. Эффект погружения в эту *дивную новую реальность* достигается за счёт действия механизмов, моделирующих «культурный ландшафт». Примерами соответствующих механизмов в рамках игровой вселенной являются: динамическая смена дня и ночи, возможность ознакомления с особенностями окружающего игрока пространства, внесение разнообразия в коммуникацию за счёт использования просторечий, жаргонизмов и обценной лексики и т.д. Мир игры стремится шокировать игрока, заставляя тем самым идентифицировать себя преимущественно в качестве героя, обитающего в этой новой реальности. Здесь, наряду с характерными для древнего мира, средневековья и Ренессанса фатализмом и провиденциализмом, присутствует языческая интерпретация свободы воли. Причём последняя находит отражение не только в действиях игрока, но и в реакциях окружающего мира на его действия. Игровые эффекты демонстрируются на экране в качестве карнавального хаотического процесса. Создающая его «живая материя» (интерпретируемая в мистическом духе как триада единства вещества, энергии и информации) раскрывается через эксплуатацию символических конструкций, «привязанных» к культурам различных периодов, эпох и территорий. Стоит обратить внимание, что в рамках многочисленных RPG (в отечественной традиции — «РПГ») проектов в игровой вселенной реализуется эффект «нивелиро-

вания двоичных противоречий», присущий комической образности. Он представляет собой вариант синтеза «идеализма» и комплекса «тёмных образов», формирующих гротескный конструкт, характерный для городской культуры эпохи «коммунальной революции». В скобках заметим: к «тёмным образам» относятся многочисленные «прорывы» бессознательного, представляющие на экране в символическом виде. Такие образы не являются особенностью какой-либо серии игр; они входят в число базовых элементов семантики визуального в индустрии компьютерных развлечений. Это касается, в частности, ролевых игр.

Образ героя в пределах игровой вселенной предстаёт в качестве эмоционального и интеллектуального пространства отдельно взятого персонажа, который воплощает феномен «карнавального человека» — личности, находящейся в непрерывном становлении. Персонаж по своей сути — антагонист, чья задача состоит в «правильном» синтезе профанной и сакральной реальности, то есть соединении элементов «новой» социокультурной реальности и комплекса своих собственных архетипических представлений.

Соответственно «мир сакрального», равно как и «мир балагана», требуют принятия определённой бытийной данности. «Классические» формы веры и познания отодвигаются на второй план; главным становится погружение в новую реальность. Её «личный синтез» как особая форма осознания игровых эффектов становится одним из базовых принципов взаимодействия игровой вселенной и индивида.

Важно иметь в виду, что игровая реальность, как и карнавальная культура эпохи Средневековья [Бахтин, 1990; Рюмина, 2008; Аверинцев, 1992: 8; Карасёв, 1996: 17–23], обеспечивает доступ человека к разного рода запретам и табу, блокируемым официальной культурой (в основе которой продолжает доминировать культ стыда), и их беспрепятственному использованию. В этом контексте игровой проект представляет собой хронотоп, наглядно демонстрирующий феномен «псевдоци-

кличности времени»³. Тем самым формируется «смеховой парадокс»: человека как частицу «общества спектакля» в рамках игровой вселенной окружает хаотично существующее пространство «тотальной карнавализации», своего рода «непрерывный и зловещий карнавал», дополняя тем самым его собственное восприятие реальности обилием виртуальных элементов (в том числе, элементов антимира). Иными словами, первичная реальность синтезируется с вторичной.

В развитии игровой вселенной «Ведьмака» можно обнаружить значительное количество примеров использования элементов антимира как концентрированного выражения смеховой и карнавальной культуры, вплетенных в текст повествования⁴, что обеспечивает отсылку к широкому спектру архетипических символизаций. Главный герой этого повествования, Геральт из Ривии, именуемый ведьмаком, — своего рода «гомункул», который во многом воплощает постулаты трансгуманизма. При этом авторами игрового проекта используются принципы ренессансного антропоцентризма, основанные на выделении исключительной роли каждого из персонажей повествования: каждый из них являет феномен микрокосма, комплексно обеспечивающий становление устойчивого культурного ландшафта.

Особое значение имеет также принцип активного окружения, применяемый в игровой индустрии на протяжении уже более чем пятнадцати лет. Своеобразными пионерами этого направления были Piranha bytes с их знаменитой серией «Готика». Нельзя не признать, что механики, используемые авторами рассматриваемого нами игрового продукта, были несколько усовершенствованы. Это проявляется в первую очередь в стремлении создать «максимально живые формы коммуникации», формирующие особый «дух эпохи».

Благодаря этому духу существуют и взаимодействуют многочисленные персонажи, обладающие противоречивыми характеристиками. Они попадают в комические и трагические ситуации, которые оттеняют размеренное течение жизни в пространстве, где находится протагонист. Который — как марионетка — «обретает жизнь» путём погружения сознания в иллюзию присутствия.

Концентрируя внимание на приёмах выразительности, направленных на то, чтобы вызвать эмоциональный отклик, мы можем видеть, что в рамках игрового проекта «Ведьмак» она проявляется (в том числе) в использовании (причем весьма активном) обценной лексики⁵. Вероятно, по мнению авторов проекта именно эта лексика создаёт «эффект живого мира». Её применение в данном случае может рассматриваться как одна из творческих находок компании CD Project Red, которая смогла более или менее чётко обозначить ментальные и социальные особенности различных индивидуумов, придав им личностные характеристики за счёт конкретизации их принадлежности к различным социальным и профессиональным группам.

Наряду с непрерывным исследованием игроками «нового мира» (здесь создателями воплощён концепт «путешествия»), в повествование вплетаются любовные истории, имеющие ярко выраженные философские коннотации. Особо выделяется любовный треугольник Трисс — Геральд — Йенифер). Эти истории затрагивают актуальные вопросы межрасового и межполового взаимодействия, урбанизма и глобализма; заставляют задуматься над глобальными вопросами бытия современной информационной цивилизации. Дополнения к игре, выпущенные за последнее время (если считать только официальные версии, на данный момент таких дополнений два: «Кровь и вино» и «Камен-

³ Псевдоцикличность времени игровой вселенной находит отражение в имитации линейного развития социума в рамках исторического процесса, воспроизводя в игровой реальности природные, трудовые и повседневные циклы жизнедеятельности и тем самым «мягко» интегрируя игрока в новое для него пространство.

⁴ В данном случае мы трактуем игровое повествование в духе семиотики — как форму текста.

⁵ Будь то речь Золтана Хивая, главного героя — ведьмака Геральта, кровавого Барона или же реплики многочисленных персонажей окружения

ные сердца»), углубляют идею репрезентации в игровой вселенной «Ведьмака» разного рода архетипических символов, демонстрирующих антиномию противостояния света и тьмы.

Нельзя не заметить, что в проекте реализован принцип «демонстративного потребления» [Веблен, 1984] как занятия «праздного класса». Это выражается как в прямом участии игроков в театральных постановках и азартных играх, так и в целом комплексе мелких и незаметных действий, формирующих единое пространство «иллюзорного бытия», обеспечивающее полное погружение в созданную разработчиками вселенную.

Кроме того, игроку выделяется определённое поле для творческой интерпретации общего игрового пространства, перерабатывающего многочисленные элементы «культурного ландшафта». Здесь нет директив, но есть исходные рамки развития персонажей, что позволяет каждому игроку (и самостоятельно, и в коллаборации) выстраивать разнообразные логические цепочки, структурирующие событийный ряд и влияющие на векторы развития генерализованного сюжета игры. Если наложить эти «неопределённые» сюжетные линии на систему объективированных социокультурных взаимодействий, можно обнаружить существование во «вселенной Ведьмака» несколько упрощённого аналога мультикультурного общества. Закреплённые в сюжете и активно генерируемые «проходные» образы активно синтезируются в контексте, заданном сюжетом А. Сапковского. Их общей рамкой остаётся проект «антимира», который воплощает «сферу непредсказуемого», являясь, если воспользоваться выражением Ю. Лотмана, «смысловым динамическим резервуаром в любых процессах развития» [Лотман, 2000: 75], который хранит и трансформирует воображаемое пространство этой вселенной.

Хаотичность происходящего заостряет внимание не только на её внутренней, но и на внешней альтернативности, сопряжённой с гротескной образностью. В полной мере этот эффект «растворения» иррациональных элементов внутри определённого культурного символа демонстрирует

богатейший бестиарий, репрезентующий сосуществование диссипативных и нестационарных структур, маркирующих фазы развития культуры: «Гротескный образ характеризует явление в состоянии его изменения, незавершённой ещё метаморфозы, в стадии смерти, рождения и роста, становления, ещё одна его черта — амбивалентность: в ней в той или иной форме даны оба полюса изменения» [Бахтин, 1990: 35].

В действиях многочисленных персонажей игры наряду с «нормативной составляющей» проявляются элементы *антиповедения* как основы антимира. Мы полагаем, что в рассматриваемом игровом проекте представленный концепт фигурирует в целом ряде интерпретаций:

- как мир нелепостей, теневой мир в комическом и пародийном виде, квинтэссенцией чего является образ шпиона (Талера или же Бернарда Дуката), позиционируемого в качестве философа и шута, познающего бытие через его парадоксы (аллегория пещеры, где происходит борьба с идолом через его абсолютизацию: шпион обучает пещерных троллей — воплощение антимира — языку того же антимира, обшечной лексике);

- как форма пограничного состояния, затрагивающая глобальную проблему сосуществования добра и зла (антиномия порядка и хаоса, представленная в мотиве противостояния смертного языческому символу «Дикой Охоты» [Ebbe, 2008; Schmitt, 1999; Grimm, 1882; Grimm, 1883], где главный герой и его соратники предстают в качестве микрокосмов. Они воплощают в себе образ культуры, определяющей одновременно механизмы организации и дезорганизации социума).

Композиционно антиповедение, наблюдаемое в игровой вселенной как один из ключевых элементов, связано с антагонизмом Космоса и Хаоса. В описаниях А. Сапковского эта линия воплощена в образе «вечно ищущий и обретающий себя» принцессы Цириллы, символизирующей приход Мессии и начало Апокалипсиса. В образе Цириллы преобладает хаотическое начало — темнота, ужас, враждебность. При этом хаос предстаёт в пространстве игровой вселенной как в виде «проформы

мира», его добытийного состояния; так и в качестве особого состояния бытия культуры. Антиповедение предстаёт в проекте в особой стилистике, сфере развлечений, проецируемых на самого игрока.

Подведём итог. В рассмотренном нами игровом проекте применяется комплексная интерпретация феномена антимира, сочетающая в себе описанные выше характеристики. Демонстрация хаотизации социальных явлений, общая карнавализация сознания на фоне становления «новой мифологии» во многом определяют этот процесс, что ведёт к соединению высоких философских сентенций и бытовых подробностей, актуализации теневой стороны возвышенных идей и акцентированию антиномии осуждения/восхваления потребления.

На основании комплексного анализа философских аспектов создания RPG и на примере кейса игровой вселенной «Ведьмака» как версии антимира можно сделать следующие выводы:

1. Одной из особенностей развития современной игровой индустрии является активная эксплуатация концепта «антимира», что наиболее ярко проявляется в развитии жанра «РПГ», эталонным образцом которого является игровая вселенная «Ведьмака».

2. Элементами антимира выступают сознательное применение хаотизации, реализуемой через «тёмные образы» (включая бестиарий), неопределённость интерпретации и «антиповедение».

3. Конструируемые сегменты игры активно используют элементы карнавальной культуры и разнообразные архетипические символы, которые служат для усиления эффекта «погружения в игровую вселенную».

4. Описываемый феномен является отражением характерного для массовой культуры процесса «карнализации сознания», создающего как новую «сакральность», так и новый «смех», что определя-

ет новейшую трансформацию «общества спектакля».

5. Игровая индустрия включает в себя элементы морализаторства, не мешающего при этом «переживанию иллюзорного», уводя от эффекта «иллюзорного переживания реальности».

6. Формирование реальности через имитацию социальных трансформаций «всеобъемлющего» исторического процесса, предлагаемое игровой индустрией, воздействует на чувство самости индивида в условиях потери значимости индивидуальности в современной культуре. Игровые проекты, как столетия назад литературное и философское творчество, публицистика, приобщают обывателя к творческим формам самовыражения. Тем самым продукция игровой индустрии, выступает в качестве особой формы текста. Она даёт человеческому сознанию возможность выйти за пределы сугубой развлекательности массовой культуры в сферу конструирования новой «социальной мифологии».

7. Игровые вселенные демонстрируют ставшую общепринятой практику применения новых визуализированных способов кодирования информации, превращая виртуальную реальность в универсальный носитель информации, интегрирующий новые виртуальные ландшафты как «настоящие» обжитые пространства коммуникации.

8. Популярность «Ведьмака» основана на авторской интерпретации архетипических образов антимира через раскрытие элементов народной религии, классической и неклассической философии. Игра сочетает творческую работу автора художественных текстов серии, А. Сапковского; создателей компьютерной игры и каждого из игроков. Её распространение за пределы Польши позволяет поставить вопрос о дальнейшем изучении «РПГ» как одного из востребованных сегментов информационного пространства, открывающего Восточную Европу миру.

Список литературы:

- Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. — Москва : Искусство, 1979. — 424 с.
- Литвинцева Г.Ю. Смеховая культура Средневековья и антимир российского постмодернизма // Обсерватория культуры. — 2014. — № 4. — С. 42-49. — DOI: 10.25281/2072-3156-2014-0-4-42-49.
- Жукова Е.А. Антимир как способ воплощения смехового начала в рассказе Е.И. Замятина «О том, как исцелен был инок Еразм» // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. — 2009. — № 7(75). — С. 323–328.
- Жиндеева Е.А. Художественное воплощение хронотопа «двоемие» в рассказах Ю.В. Мамлеева / Е. А. Жиндеева, С. С. Четвергова // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. — 2012. — Т. 14. — № 2–6. — С. 1513–1517.
- Лушникова Г.И. Поэтика антимира в прозе Ч. Паланика / Г. И. Лушникова, Е. Р. Чемезова // Вестник Томского государственного университета. — 2016. — № 405. — С. 30–37. — DOI: 10.17223/15617793/405/4.
- Козлов М.Н. Антимир в языческом представлении восточных славян // Причерноморье. История, политика, культура. — 2018. — № 26. — С. 118-126. — DOI 10.5281/zenodo.1433517.
- Юрков С.Е. Постмодернизм: приближение к антимиру // Серия "Symposium", Эстетика в интерпарадигмальном пространстве: перспективы нового века. Выпуск 16 / Материалы научной конференции 10 октября 2001 г. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2001. — С. 85–88.
- Витгенштейн Л. Философские работы. Часть I. — Москва : Гнозис, 1994. — 612 с.
- Котелевский Д.В. Понятие «языковой игры» в философии Л. Витгенштейна / Д. В. Котелевский // Эпистемы : Сборник научных статей. — Екатеринбург : Издательский дом «Ажур», 2014. — С. 35–42.
- Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть. — Москва : Добросвет, 2000. — 387 с.
- Литвинцева Г.Ю. Гиперреальность в эпоху постмодерна // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. — 2011. — № 2(7). — С. 43–54.
- Дебор Г. Общество спектакля. — Москва : Логос, 2000. — 184 с.
- Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. — Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. — 409 с.
- Чертина З.С. Плавильный котел? Парадигмы этнического развития США. — Москва : Институт всеобщей истории РАН, 2000. — 164 с.
- Fine G.A. Shared fantasy : role-played games as social worlds. Chicago; London: University of Chicago Press, 1983. — XIV, 283 p.
- Jahn-Sudmann A. Computer games as a sociocultural phenomenon : games without frontiers, war without tears / A. Jahn-Sudmann, R. Stockmann. — Basingstoke ; New York : Palgrave Macmillan, 2008. — XIX, 229 p.
- Fromme J. Computer Games and New Media Cultures : A Handbook of Digital Games Studies / J. Fromme, A. Unger. — New York : Springer, 2012. — VIII, 710 p.
- Бодрийяр Ж. Общество потребления : его мифы и структуры. — Москва : Культурная революция; Республика, 2006. — 269 с.
- Маклюэн М. Галактика Гутенберга: становление человека печатающего. — Москва : Акад. Проект : Фонд «Мир», 2005. — 495 с.
- Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. — Москва : Художественная литература, 1990. — 543 с.
- Рюмина М. О мирозерцательных смыслах карнавальной культуры // Человек смеющийся: Сборник научных статей. — Москва : Государственный республиканский центр русского фольклора, 2008. — 78–106.
- Аверинцев С.С. Бахтин, смех, христианская культура // М. М. Бахтин как философ. — Москва : Наука, 1992. — С. 7-19.
- Карасев Л.В. Философия смеха. — Москва : Российский государственный гуманитарный университет, 1996. — 221 с.
- Веблен Т.Б. Теория праздного класса — Москва : Прогресс, 1984. — 367 с.

- Лотман Ю.М. Семиосфера. — Санкт-Петербург: «Искусство—СПб», 2000. — 704 с.
- Ebbe S. Asa-Tors hammare : gudar och jättar i tro tradition. — Stockholm : Hjalmarson & Högberg, 2008. — 265 p.
- Schmitt J.-C. Ghosts in the Middle Ages : the living and the dead in medieval society. — Chicago ; Chichester : University of Chicago Press ; Wiley, 1999. — XIV, 290 p.
- Grimm J. Teutonic mythology : in 4 vol. Vol. 1. — London : Bell, 1882. — 437 p.
- Grimm J. Teutonic mythology : in 4 vol. Vol. 3. — London : Bell, 1883. — 456 p.

References:

- Bakhtin, M. M. (1979) *Estetika slovesnogo tvorchestva [Aesthetics of Verbal Art]*. Moscow: Iskustvo Publ. (In Russian).
- Litvintseva, G. Y. (2014) 'Medieval Laughter Culture and the AntiWorld of Russian Postmodernism', *Observatory of Culture*, (4), pp. 42–49. doi: 10.25281/2072-3156-2014-0-4-42-49. (In Russian).
- Zhukova, E. A. (2009) 'Antiworld as the Way of Embodiment of the Humorous Beginning in E.I. Zamiatin's Story *How Enoch Erazm Has Been Cured*', *Tambov University Review. Series: Humanities*, (7), pp. 323–328. (In Russian).
- Zhindeeva, E. A. and Četvergova, S. S. (2012) 'The Artistic Embodiment of Chronotope "Binary World" in the Stories Y.V.Mamleev', *Izvestia of Samara Scientific Center of the Russian Academy of Sciences*, 14(2–6), pp. 1513–1517. (In Russian).
- Lushnikova, G. I. and Chemezova, E. R. (2016) 'Poetics of the anti-world in prose by Ch. Palahniuk', *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta*, (405), pp. 30–37. doi: 10.17223/15617793/405/4. (In Russian).
- Kozlov, M. N. (2018) 'Antiworld in the Pagan Representation of the Eastern Slavs', *Pričernomor'e*, (26), pp. 118–126. doi: 10.5281/zenodo.1433517. (In Russian).
- Wittgenstein, L. (1953) *Philosophische Untersuchungen*. Oxford: Basil Blackwell. (Russ. ed.: (1994) *Filosofskie raboty. Chast' I*. Moscow: Gnozis Publ.).
- Baudrillard, J. (1976) *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Gallimard. (Russ. ed.: (2000) *Simvolicheskiĭ obmen i smert'*. Moscow: Dobrosvet).
- Lytvintseva, G. Y. (2011) 'Hyperreality in the Postmodern Epoch', *Bulletin of Saint Petersburg State University of Culture*, (2), pp. 43–54. (In Russian).
- Debord, G. (1969) *La Société du Spectacle*. Paris: Gallimard (Russ.ed.: (2000) *Obshchestvo spektaklia*. Moscow: Logos).
- Huizinga, J. (1938) *Homo ludens*. Haarlem: Tjeenk Willink. (Russ.ed.: (2011) *Homo ludens. Chelovek igrayushchij*. Saint Petersburg: Izd-vo Ivana Limbaha Publ.).
- Chertina, Z. S. (2000) *Plavil'nyĭ kotel? Paradigmy etnicheskogo razvitiia SShA [Melting Pot? Paradigms of US ethnic development]*. Moscow: Institut vseobshchei istorii RAN Publ. (In Russian).
- Fine, G. A. (1983) *Shared fantasy : role-played games as social worlds*. Chicago; London: University of Chicago Press. (In Russian).
- Jahn-Sudmann, A. and Stockmann, R. (2008) *Computer games as a sociocultural phenomenon : games without frontiers, war without tears*. Basingstoke [England]; New York: Palgrave Macmillan.
- Fromme, J. and Unger, A. (2012) *Computer Games and New Media Cultures : A Handbook of Digital Games Studies*. New York: Springer
- Baudrillard, J. (1970) *La société de consommation : ses mythes, ses structures*. Paris: Folio. (Russ.ed.: (2006) *Obshchestvo potrebleniya. Yego mify i struktury*. Moscow: Kul'turnaya revolyutsiya; Respublika.)
- McLuhan, M. (1962) *The Gutenberg galaxy : the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press. (Russ.ed.: (2005) *Galaktika Gutenberga stanovlenie cheloveka pechataiushchego*. Moscow: Akademicheskii proekt Publ.)

Bakhtin, M. M. (1990) *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Renessansa [Rabelais and Folk Culture of the Middle Ages and Renaissance]*. Moscow: Khudozhestvennaia lit-ra Publ. (In Russian).

Ryumina, M. (2008) 'O mirosozercatel'nyh smyslah karnaval'noj kul'tury [On the world-contemplative meanings of carnival culture]', in *Chelovek smeyushchisya [Laughing man]*. Moscow: Gosudarstvennyi respublikanskii tsentr russkogo fol'klora Publ., pp. 78–106. (In Russian).

Averintsev, S. S. (1992) 'Bahtin, smekh, hristianskaya kul'tura [Bakhtin, laughter, Christian culture]', in *M. M. Bahtin kak filosof [M. M. Bakhtin as a philosopher]*. Moscow: Nauka Publ., pp. 7–19. (In Russian).

Karasev, L. V (1996) *Filosofija smecha [The philosophy of laughter]*. Moscow: Rossijskij gosudarstvennyj gumanitarnyj universitet Publ. (In Russian).

Veblen, T. (1899) 'The Theory of the Leisure Class.' Auckland: Floating Press. (Russ.ed.: (1984) *Teoriya prazdnogo klassa*. Moscow: Progress Publ.)

Lotman, J. M. (2000) *Semiosfera [On the semiosphere]*. Saint Petersburg: Iskusstvo Publ. (In Russian).

Ebbe, S. (2008) *Asa-Tors hammare : gudar och jättar i tro tradition*. Stockholm: Hjalmarson & Högberg.

Schmitt, J.-C. (1999) *Ghosts in the Middle Ages : the living and the dead in medieval society*. Chicago, Ill.; Chichester: University of Chicago Press ; Wiley.

Grimm, J. (1882) *Teutonic mythology : in 4 vol. Vol. 1*. London: Bell.

Grimm, J. (1883) *Teutonic mythology : in 4 vol. Vol. 3*. London: Bell.

Информация об авторах

Владимир Михайлович Овчинников — к.и.н., доцент кафедры методики преподавания предметов основного и среднего образования ГАУ ДПО СОИРО, Россия, 214000, Смоленск, ул. Октябрьской Революции, 20А. Научная специализация: особенности и механизмы развития феномена игровых вселенных, военная и политическая история Франции эпохи раннего нового времени (Россия).

Пауль Йозеф Паулюс — независимый исследователь. Научная специализация: культурология, киноведение (Россия).

Конфликт интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Information about the authors

Vladimir M. Ovchinnikov — PhD in History, Associate Professor of the Department of Methods of teaching subjects of basic and secondary education, SOIRO, 20A, ul. Oktyabrskoy Revolyutsii, Smolensk, Russia, 214000 (Russia).

Paul J. Paulus — independent researcher. Areas of scientific interests: cultural studies and film studies (Russia).

Conflicts of interest. The authors declare absence of conflicts of interest.

Статья поступила в редакцию 07.11.2020; одобрена после рецензирования 25.03.2021; принята к публикации 02.06.2021.

The article was submitted 07.11.2020; approved after reviewing 25.03.2021; accepted for publication 02.06.2021.