



Videogames as a Digital Attempt to Touch the Mythological

Sofya A. Rezvushkina

South Ural State University. Chelyabinsk, Russia. Email: [Finntundra\[at\]gmail.com](mailto:Finntundra[at]gmail.com)

Received: 24 September 2022 | Revised: 12 December 2022 | Accepted: 15 January 2023

Abstract

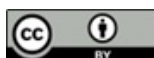
The article deals with the analysis of video games and the use of VR technologies in the gaming sphere. The trend towards increasing gamification of modern man's being is examined and problematized. The main question raised by the author is what is the actual status of video games in the existence of modern man.

The aim of the research is to study the ontoanthropology of video games, and VR games in particular, and search for their correlates with archaic practices. This, in turn, led to the consideration of the ontoanthropology of the virtual and the ontoanthropology of the game as its variety.

The author comes to a conclusion that video games are a substitute for initiation which is most fully and safely performed by means of immersive equipment and taking rite-ritual activity into virtual reality. The results of the study can be used for an expert assessment of video games, identifying the prospects for their implementation in pedagogical, psychological or other consulting activities aimed at achieving a sense of inner transformation of the person in the direction of greater completeness and authenticity of existential experience. The findings can form the basis for philosophical conceptualization of modern mechanisms of digital identity formation and contribute to the growth of socio-humanitarian reflection on the problem of human self-identification and methods of achieving a sense of ontological fundamentality and wholeness of being in a virtual reality.

Keywords

Myth; Hero; Initiation; Existential Experience; Virtual Reality; Immersive Technologies; Video Games; Digital Literacy



This work is licensed under a [Creative Commons "Attribution" 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Видеоигры как цифровая попытка прикоснуться к мифологическому

Резвушкина Софья Александровна

Южно-Уральский государственный университет. Челябинск, Россия.
Email: [Finntundra\[at\]gmail.com](mailto:Finntundra[at]gmail.com)

Рукопись получена: 24 сентября 2022 | Пересмотрена: 12 декабря 2022 | Принята: 15 января 2023

Аннотация

Статья посвящена анализу видеоигр, а также использованию VR-технологий в игровой сфере. Рассматривается и проблематизируется тенденция к возрастающей геймификации бытия современного человека. Основной вопрос, поднимаемый автором, – каков актуальный статус видеоигр в бытии современного человека.

Целью исследования является изучение онтоантропологии видеоигр, и, в частности, VR-игр, и поиск их коррелятов с архаическими практиками. Это, в свою очередь, обусловило рассмотрение онтоантропологии виртуального и онтоантропологии игры как его разновидности.

Автор приходит к выводу, что для современного человека видеоигры представляют собой субститут инициации, который проживается наиболее полно и безопасно за счёт использования иммерсивного оборудования и выведения обрядово-ритуальной деятельности в виртуальную реальность. Результаты исследования могут быть использованы при экспертной оценке видеоигр, выявлении перспектив их внедрения в педагогическую, психологическую или иную консультационную деятельность, направленную на достижение человеком ощущения внутренней трансформации в сторону большей полноты и аутентичности экзистенциального опыта. Полученные выводы могут лечь в основу философской концептуализации современных механизмов формирования цифровой идентичности и способствовать росту социально-гуманитарной рефлексии над проблемой самоидентификации человека и методами достижения им ощущения онтологической фундированности и целостности бытия в условиях виртуальной реальности.

Ключевые слова

миф; герой; инициация; экзистенциальный опыт; виртуальная реальность; иммерсивные технологии; видеоигры; цифровая грамотность



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons "Attribution"](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) («Атрибуция») 4.0 Всемирная



Введение

Видеоигры давно стали неотъемлемым компонентом жизни современного человека – они выступают как форма досуга и как инструмент партиципации для создания новых, виртуальных сообществ. Современные практики в целом обнаруживают устойчивую тенденцию к геймификации – согласно данным портала “Truelist”, количество людей, играющих в видеоигры, к сегодняшнему дню возросло с 2030000 человек (по состоянию на 2015 год) до 3290000, и предполагается, что их количество будет только увеличиваться (Gaming Statistics, 2023). В этой связи необходимо задаться вопросами о том, каков актуальный статус видеоигр в бытии современного человека, и какие потребности они удовлетворяют.

При этом достаточно показательно, что ряд видеоигр в той или иной степени задействует пласт культуры, связанный с мифологическим. В этой связи возникает гипотеза, что, возможно, видеоигры представляют собой субститут некоего архаического института. Комплексное исследование видеоигр через призму разных аспектов с высокой степенью вероятности может привести к обнаружению их коррелятов с архаическими практиками. Это, в свою очередь, позволит выявить статус видеоигр, о важности изучения которого говорилось выше. Подразумевается, что сконструированная реальность оказывает определенное влияние на бытие человека.

С целью комплексной и объективной проверки данной гипотезы рассмотрим феномен видеоигр через онтоантропологию.

Онтоантропология виртуального

Необходимо задаться вопросом, каков онтологический статус виртуальной реальности. Сама по себе идея виртуальной реальности в философии возникла намного раньше, чем появились технологии, способные её сконструировать. В частности, в ряде работ, написанных в русле западноевропейской философской традиции, идея виртуальности исходит из объективного идеализма Платона и на протяжении всей истории философии служит объектом неподдельного интереса для осмысления (Гермашова, 2009). В данной работе не ставится цель дать исчерпывающую историографию изучения виртуального. Гораздо важнее сейчас дать сущностное определение, которое позволит выявить онтологический статус.

В постнеклассической науке виртуальность понимается через оппозицию потенциального и субстанционального. Иными словами: виртуальный объект существует реально и актуально, но не субстанционально и не потенциально. В качестве примера можно привести игрового персонажа в VR-играх и любого духа местности из любой же мифологии. В обоих случаях они реальны (созерцаемы, осмысляемы) и актуальны (единовременны актору и вовлечены с ним в контакт), но не субстанциональны (VR-персонаж существует не сам в себе,



а благодаря игровой ситуации и только в её контексте, дух местности также порождает своим топосом) и никогда не потенциальны. Так, ряд игровых персонажей приходит в движение только при условии активного взаимодействия с ними. То же справедливо и для духов местности, которые могут быть выражены в виде пассивной одушевлённости того или иного феномена, которая активизируется только при наличии внутренней личной мотивации субъекта.

Таким образом, виртуальная реальность представляет собой нечто вроде «недо-события», которое актуализируется не во всей полноте бытия. Вследствие этого соблазнительно считать, что виртуальная реальность вторична по своему онтологическому статусу, так как обладает некоей «нереальностью», которая остается непрояснимой (Таратута, 2007, с. 86).

Интересно, что в такой оптике виртуальная реальность сближается с античным пониманием хаоса как мира в его непроявленном состоянии. А. Л. Баркова интерпретирует такой хаос как состояние, близкое буддийскому понятию нирваны (Баркова, 2019а, с. 95) как мира, не имеющего границ, отделяющих один феномен от другого, хотя корректнее будет предложить сравнение с Шуньятой в понимании Нагарджуны (Тереньтьев, 2011, с. 812). Шуньята мыслится как пустота, в которой существует взаимозависимое возникновение, а виртуальная реальность (особенно в видеоиграх) также представляет собой некое пустое пространство, которое наполняется феноменами тогда, когда с ним начинает взаимодействовать актер, тем самым «вызывая» феномены из цифрового небытия.

Однако, если человек с современным (модернистским) сознанием полагает вызываемые из небытия феномены как нечто материальное, постулируя тем самым примат тела над духом, то онтологический режим мифа предполагает верховенство души и духовного (де Кастру, 2017, с. 19). Развернём этот тезис подробнее с опорой на «Расу и историю Леви-Стросса»: он описывал, как на Антильских островах действовала некая экспедиция, призванная выяснить, есть ли у туземцев душа. Однако участники экспедиции, попадавшие в плен к своему объекту наблюдения, становились объектом для не менее интересных онтоантопологических изысканий. Туземцы бросали их в воду, чтобы выяснить, есть ли у них тело, которое, так же как и их тела, подвержено гниению (Леви-Стросс, 2000, с. 329). Беря за основу конвенциональное понимание души как некой субстанции, обуславливающей индивидуальность и интенциональность актора, мы видим, что описанная выше пресуппозиция о (мифологическом) примате души над телом справедлива и для видеоигр: не всякий игровой персонаж имеет за собой реальное тело игрока, но у него есть «душа» как скрипт. И для участника игры (равно как и для туземцев) наибольший коммуникативный интерес представляют те существа, которые имеют ту же степень телесности, что и они, поскольку онтологически они тождественны им.



Иными словами, у человека формируется двойственное отношение к онтологии виртуального в целом и игр в частности. С одной стороны, сохраняется примат телесного над духовным как критерия реальности, с другой же – усиливающаяся цифровизация окутывает человека сетью виртуальных (коммуникативных, игровых, экзистенциальных) практик, в которых действует реверсивная онтология. Говоря об этом парадоксе, А. В. Качмала отмечает: «Онтологический статус виртуальности, с одной стороны, более низок, «недо-онтологичен» в силу своей изначально задаваемой нереальности и нуждается в «онтологизации» в эмпирическую реальность для того, чтобы «магическое действие» вступило в силу. Но с другой – он также «сверхонтологичен», ведь это действие сопряжено с изменением и властью над эмпирической действительностью» (Качмала, 2012). Эта цитата интересна не только тем, что проливает свет на бинарную онтологическую природу виртуальной реальности, но и тем, что описывает её в терминах магичности, снова возвращая нас к архаическим практикам и мифу как способу описания всевозможности.

Как видится, всевозможность в виртуальной среде порождается фундированием недо-онтологического в онтологическое. Этот процесс обнаруживает изрядную схожесть с описанным М. Элиаде актом проявления священного в мирском – иерофании. Подобно тому, как в мифе герою являются боги и чудовища, во время игры действующее лицо встречает разнообразных персонажей, которые проявляются в соответствии с развитием событий. Это сходство процессов, проходящих внутри видеоигры, с иерофанией отмечали Е. В. Галанина и Д. А. Батурин. Исследуя репрезентацию мифологического образа жертвоприношения в играх они пришли к выводу, что «... в видеоигре-бытии игрок, сам того не осознавая, становится сопричастным иерофании, функциональным исполнителем древнего обряда жертвоприношения, имеющего глубокое мифо-религиозное и философское значение» (Галанина, Батурин, 2018, с. 31).

Говоря о иерофании виртуальной реальности, нельзя обойти вниманием и пространственный вопрос. М. Элиаде пишет, что пространство религиозного человека неоднородно, в нем много разрывов, которые способны вывести к священному пространству сакрального (Элиаде, 1994, с. 22). При этом пространство в мирском восприятии однородно и нейтрально до тех пор, пока священное не решит проявить себя. То же самое происходит с предметами, служащими для человека «проводниками» в виртуальное (телевизор, смартфон, иммерсивное оборудование и т.д.) – они ведут себя как объекты наличного бытия до тех пор, пока не начинают транслировать виртуальную реальность, формируя разрывы, о которых говорилось ранее. Согласно наблюдениям Элиаде, проявление священного всякий раз выполняет онтологическую функцию – создаёт мир вокруг точки разрыва, которая становится своего рода *axis mundi* – «мировой осью». Здесь следует отметить, что виртуальная реальность также создается не в абстрактном пространстве, а вокруг иммер-



сивного оборудования. Шлем, перчатки, очки, экран становятся в такой логике субститутами мировой оси.

Онтоантропология Игры

Однако, в связи с этим возникает вопрос – почему одной из наиболее популярных форм экспликации виртуального является именно игра? Для этого необходимо рассмотреть понятие непосредственно игры и механизмы её реализации в виртуальном пространстве.

Попытки осмыслить игру как социокультурный феномен восходят к Платону и его «Законам»; и в целом сложилось некое априорное понимание игры как культуросозидающего механизма, который направлен на освоение человеком профанных или сакральных навыков и/или трансляцию социальных ценностей и норм (Галкин, 2007, с. 55-57).

Из всей истории изучения игр как таковых эссенциально важным представляется акцентировать внимание на постулируемом И. Хёйзингой понимании игры как свободном действии, имеющем чёткую структуру и противопоставленном действию серьёзному (Хёйзинга, 1997, с. 26). Игра – это то, что происходит по определённым правилам, но предполагает свободную волю играющего. Таким образом, возникает ответственность за свой выбор и свои действия (это роднит понимание игры Хёйзингой с философией экзистенциализма, но речь сейчас не об этом). Однако если выбор оказался неверным, то никаких санкций не последует. Таким образом, человек играющий осваивает первичные навыки в условиях максимального комфорта и с гарантией сохранности жизни. Позже, по окончании периода детства и с послеинициационным переходом в статус взрослого эти навыки выходят из «безопасной» игровой среды и актуализируются в реальности.

Компьютерные игры наследуют эту функцию архаичных игр, выступая в качестве расширения социального человека или его политического тела (Маклюэн, 2003, с. 119). За счёт игр человек может проходить социализацию не только в своём сообществе, но и в расширенном, за счёт привлечения игроков из других культур, формируя тем самым представление об образе Другого (Буглак и др., 2017, с. 247). Компьютерная игра расширяет игровые контексты, тем самым позволяя играющему осваивать нетипичные для его культуры навыки, или осваивать навыки своей культуры без лишних временных или финансовых затрат. В качестве примера таких игр можно привести разного рода симуляторы. Не всякий современный человек имеет возможность заниматься горнолыжным спортом, не всякий ощущает действительную потребность в освоении навыка пилотирования самолётом, однако за счёт иммерсивных технологий он имеет эту возможность.

Выступая в качестве расширения массовой реакции на повседневный стресс, игры становятся точными моделями культуры, инкорпорируя представителей разрозненных сообществ в единую динамическую структуру (2003,



с. 119). За счёт этого современный человек, играя, получает ощущение партиципации и фундирует свой индивидуальный опыт в более широком, онтоисторическом контексте.

Помимо этого, как уже говорилось ранее, виртуальная реальность в силу своей недоонтологичности является максимально безопасной средой для проживания тех или иных экзистенциальных событий в максимально полном виде. Она предлагает максимум возможностей и сценариев проживания различных ситуаций с минимальным риском для человека. Более того, в случае «игровой» смерти всё можно начать сначала, а в случае смерти, происходящей в наличном бытии, «переиграть» становится, мягко сказать, проблематично. Это и объясняет такую привлекательность VR-игр среди современной молодёжи – за счёт иммерсивных технологий ощущения становятся максимально приближенными к реальности, но возможность смерти как тотального конца отсутствует.

Онтоантропология видеоигры

Исходя из всего вышесказанного, становится, пусть и в первом приближении, понятна причина популярности видеоигр и потенциала иммерсивных технологий в этой индустрии. Но далее добросовестный исследователь не может не задаться вопросом, почему современный человек предпочитает получать все эти эмоции именно в виртуальной реальности видеоигры. Для этого следует обратиться к месту человека в архаических практиках и к его же месту в игровой виртуальной реальности.

В ряде игр основной актер, равно как и актер мифа, называется героем. По определению А. Барковой, ключевой характеристикой мифического героя является способность совершать путешествия из мира людей в иной мир (Баркова, 2019а, с. 36). Статус героя подразумевает постоянный метаксис – «движение между (противоположными) полюсами: не бинарность, как и разделяющий их континуум, не равновесие, но маятник, качающийся между различными крайностями» (Вермюллен, ван дер Аккер, 2019, с. 63). Именно за счёт метаксиса между мирами герой обеспечивает космический порядок и таким образом становится гарантом онтологической стабильности.

При этом, если в более поздних эпических мифах герой сам посещал эти миры (в качестве примера необходимо вспомнить историю об Орфее и Эвридике), то ранние, наиболее архаичные формы такого мифа повествуют об упоминаемых ранее шаманских путешествиях. Для такого рода мифов характерен сюжет о посещении миров не непосредственно актором мифа, а его контролируемым двойником.

В этой связи правомочно поставить вопрос если не о сущностном тождестве, то хотя бы о наводящем на определённые размышления сходстве шаманского и цифрового двойников. В качестве причин для постулирования такого сходства могут быть названы следующие положения:



- 1) Оба двойника являются контролируемой проекцией актора, функционирующей вне наличной реальности (Элиаде, Кулиано, 2014, с. 308-309).
- 2) Оба двойника обладают возможностями, которыми актер не располагает в своём наличном бытии. Например, двойник может морфологически отличаться от актора, но при этом восприниматься им как «Я» (Серкин, 2021, с. 101-102). В качестве иллюстрации можно привести идентификацию шаманом себя с каким-либо животным и идентификацию игрока себя с зооморфным персонажем в ряде игр. При этом феномен зооморфности игрового персонажа или существование рядом с ним звероподобного существа, которое действует по воле актора, является наиболее яркой мифологической отсылкой, которая находит эlegantное объяснение в работе В. Проппа «Исторические корни волшебной сказки». Пропп пишет, что появление в сказочных сюжетах благодарных животных дарителей демонстрирует переход от тотемистического воззрения охотников и собирателей, постулирующих тождество зверя и человека, к воззрению охотников и земледельцев, которые акцентируют внимание на видовой Другости и дружбе между видами. Но, так или иначе, эти животные маркируют некоторые качества, которые либо прямо приписываются актору (зооморфность), либо являются дополняющими его человеческую природу (волшебный помощник/благодарный даритель) и указывают на большую или меньшую степень архаичности и, следовательно, мифологичности репрезентируемого в игре материала (Пропп, 2021, с. 286-288).

Исходя из вышесказанного очевидно, что в игровой реальности смягчается действие закона исключённого третьего – для игрока совершенно нормальна ситуация, где один и тот же объект обладает одновременно множественными характеристиками. Скажем, в игре дракон – это одновременно и дракон со всеми его заданными конкретной игрой параметрами, и человек, за него играющий. Такое же двойственное отношение к Другому характерно и для большинства мифологических сюжетов с участием шаманского двойника. Фиксируется, что шаманы могут узнавать других людей в их бестелесных обликах. Здесь читатель, знакомый с работами М. Элиаде, может отметить, что шаманы видят только духов умерших или духов-помощников (Элиаде, 2000, с. 53-57). Это возражение снимается, если принять во внимание тот факт, что и играющий условно «умирает» для реальности, не имея возможности полноценно функционировать в ней во время игры. Таким образом, виртуальные двойники участников видеоигр сходны с видениями душ шаманов, а духи-помощники в этой оптике обнаруживают определённое сходство с сервисными игровыми персонажами, которые не являются чьим-то двойником, но функционируют внутри игры.

Использование иммерсивного оборудования только усиливает сходство вовлечённого в видеоигру человека с путешествием шамана по инобытию.



Следует оговориться, что конкретно для этого рассматриваемого аспекта нет принципиальной разницы, VR это игра, компьютерная, мобильная или любая иная. Сущностным критерием является лишь нахождение игрового поля в виртуальном пространстве, поскольку мы наблюдаем схожесть механизма шаманских путешествий с видеоиграми – пространственно тело остаётся на месте, но сознание актора переносится в область виртуального, которое воспринимается как подлинная реальность. Однако использование в видеоиграх иммерсивного оборудования превращают это сходство практически в тождество, так как VR-игры позволяют подменить в сознании человека наличное бытие виртуальным наиболее полно.

Таким образом, в силу комплексного воздействия на органы чувств, иммерсивное оборудование является средством антропогенной актуализации иерофании в той же степени, что и психотропные вещества или психопрактики, используемые шаманом в своём путешествии. Посредством введения себя в изменённое состояние сознание шаман обретает способность путешествовать по «виртуальной» реальности инобытия. Так, например, народы Чукотки употребляют для этой цели мухомор (*Amanita muscaria*), который приводит их в мир мертвых, где они могут общаться с усопшими или путешествовать за душой больного человека. При этом акцентируется внимание на пространственном разрыве между телом и душой: «Тело остается в постели. Уходит только душа, куда ее ведет мухомор» (Хоппал, 2015, с. 84). Сравнение псилоцибиновых грибов с VR-очками, конечно, фривольное, но имеющее право на существование, особенно если учитывать вышедшие в 2019 году проекты “*Ayahuasca*” и “*Visionarium*”, которые предлагают пользователям имитацию психоделического опыта посредством иммерсивного оборудования без прямого воздействия на биохимию мозга (Виртуальная реальность. Virtual Reality (VR), 2022).

Ещё одним аргументом в пользу этого сходства будет данное Э. В. де Кастру определение шаманизма как проявляемой некоторыми индивидами способности переходить телесные границы, разделяющие виды, и занимать точку зрения иновидовых субъективностей (де Кастру, 2017, с. 27). Трансгрессия шаманов и их способность находиться в метаксисе между потусторонним и посюсторонними мирами, как уже описывалось ранее, близка трансгрессии человека, телом находящегося в реальном, а разумом – в виртуальном пространстве. Однако де Кастру усиливает это сходство, акцентируя внимание на том, что, выполняя функции культурного посредника между мирами, шаман способен вернуться и рассказать предельно полно и компетентно историю своего путешествия и существующих там сущностей, в то время как профану это не доступно. То же справедливо и для игр: человек, не имеющий опыта продолжительного метаксиса между игрой и реальностью, не сможет корректно описать игровое пространство, его ключевые характеристики и располагающиеся там артефакты. Хороший шаман (так же как и хороший



игрок) всегда стремится к описанию пространства через выражение интенциональных состояний или предикатов заполняющих его феноменов (де Кастру, 2017, с. 29). Иными же, неинтенциональными феноменами можно пренебречь, поскольку они являются фоном, элементами потустороннего / виртуального мира, и лишь интенциональность делает их фигурами.

Архаическая или историческая почва, описываемая в мифах, также служит благодатным материалом для создания картины инобытия в видеоиграх. В частности, цитируемые выше Е. В. Галанина и Д. А. Батурич говорят о том, что многие игры (особенно те, которые относятся к жанру «фэнтези») используют древние мифологические структуры, символы и образы, тем самым наполняя архаичный миф новым содержанием (Галанина & Батурич, 2018, с. 23). Возвращение общества к мифологическим мотивам, которые выполняют не религиозную, а художественную или развлекательную функцию, называется «вторичной мифологизацией» (Баркова, 2019а, с. 342). При этом отмечается, что такое использование мифа в силу глобализации представляет не столько социальный или культурный процесс, сколько попытку связать современные реалии с подсознательными, аффективными процессами психики (Баркова, 2019б, с. 19).

Говоря о психике, следует задаться вопросами, почему мифология с её архаическими структурами и категориями оказалась перенесена в игровую сферу, и почему миры видеоигр являются притягательными для современного человека настолько, что формируют целую индустрию. Для этого необходимо снова вернуться к лежащим в основе игр мифам; в частности, к мифам героическим. По сути, героические мифы повествуют об инициации – обряде перехода индивидуума на другую ступень развития. М. Элиаде пишет, что воспроизведение мифа позволяло онтологически фундировать новый статус неофита – он уподоблялся герою, который переживал этот же обряд впервые (Элиаде, 1994, с. 116).

Героические мифы роднит с видеоиграми (вне зависимости от их жанра) общая цель, выраженная в гармонизации инобытия. Масштаб этой гармонизации может варьироваться от личной победы игроком всех врагов (экшн “Blade and Sorcery”, например) до восстановления постапокалиптического мира, который пострадал в результате ядерной войны (RPG “Fallout 4”).

Данная цель обуславливает и общую сюжетную структуру, в основе которой лежит путешествие архетипического героя. Анализируя корпус мифологических источников, Дж. Кэмпбелл выявил, что большинство мифов имеют общую сюжетную фабулу, которая получила название «мономифа» и была им подробно описана в книге «Герой с тысячью лиц» (Кэмпбелл, 2016, с. 30).

Вкратце эта структура выглядит так. Герой слышит зов приключений, который исходит из потребности мира в гармонизации, и следует за ним по своей воле – или же, если был реализован сценарий отказа от зова, то через принуждение извне. Далее герой отделяется от социума посредством прохо-



ждения первого порогового испытания и получает сверхъестественное покровительство или волшебных помощников (если рассматривать эту структуру исходя из концепции Проппа (Пропп, 2021, с. 298-326). Совместно они преодолевают ряд испытаний, подходя к пиковой – лиминальной стадии, которая предполагает символическую смерть героя и его возрождение. При условии успешного прохождения лиминальной стадии герой трансформируется, получает награду и возвращается в социум в новом статусе (2016, с. 35-36). Схематически путь героя изображен на рис.1.



Рисунок 1.

Figure 1.

Показательно, что эта же мифологическая в сути своей структура используется и в кинематографе. В частности, об этом свидетельствует работа К. Воглера «Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино», которая посвящена анализу сценариев наиболее кассовых фильмов Голливуда. Описывая эти фильмы и их фабулы, автор приходит к выводу, что,



при условии варьирования обстоятельств путешествия героя, сама структура остаётся неизменной и наиболее востребованной (Воглер, 2019, с. 17). Ранее сходные идеи были изложены в статье И. И. Земцовского “Do it with Propp”, которая используется сценаристами Голливуда в качестве сюжетного компендиума (Земцовский, 2015, с. 70-72). В этой связи использование мономифа в качестве сюжетной фабулы для видеоигр является оправданным.

Так, например, упомянутая RPG “Fallout 4” хорошо иллюстрирует этот тезис. Игра начинается со стадии «зова приключений», в которой к герою приходит представитель компании «Вол-Тек» и предлагает принять участие в экспериментальной правительственной программе по заморозке людей в специальных криокамерах на случай ядерной войны. Собственно, такая война не заставляет себя ждать, и герой оказывается замороженным и, спустя некоторое время, размороженным. Криокамера в этой ситуации является тем, что Кэмпбелл описывает как «сверхъестественная помощь», позволяющая герою выжить при сепарации от известного (ординарный мир) и переходу к неизвестному (мир постапокалиптический). Далее следует *пороговая стадия*, на которой герой видит, как двое неизвестных персонажей убивают его жену и похищают сына, а его снова замораживают на несколько лет. По окончании срока разморозки герой снова оживает и из состояния стазиса переходит в состояние метаксиса, выбираясь в Пустошь на поиски сына. Здесь он встречает «стража порога» – наёмника Кэллога, убийство которого дало ему возможность считать воспоминания «привратника» и понять потенциальное местонахождение сына. Но для того, чтобы попасть в это место, герой должен узнать секретный код, а для этого найти союзника и примкнуть к любой из возможных фракций. На данном этапе обретаются «наставники» и «волшебные помощники», а герой приближается к лиминальной стадии, в игре представленной встречей с состарившимся сыном. На *лиминальной стадии* герой выясняет, чем занимается таинственный «Институт», в котором находится его сын, и для чего было необходимо его похищение. Это приводит к пику лиминальной стадии – *символическому умиранию* героя в качестве ценного члена сообщества, имеющего достижимую цель, и его *символическому возрождению*. Далее начинается *стадия возвращения*, которая может быть пройдена посредством нескольких концовок. Однако вне зависимости от выбора фракции герой проходит *трансформацию*, позволяющую обрести новый статус («отец» или руководитель одной из сторон конфликта). За ней следуют боевые действия, в коих герой обретает «награду» – победу над противниками, после которой становится возможна гармонизация бытия и *возвращение* героя в состояние стазиса.

В мифах и эпосе выделяется ключевой возраст героев – от 12 до 17 лет включительно (2019b, с. 67-70). Это тот возраст, который для современной социальной структуры является «подростковым». Для подростков характерно аффектированное мировосприятие, чрезвычайная психологическая лабиль-



ность. А. Л. Баркова отмечает, что в этом возрасте «человек, с одной стороны, способен уже занять своё место во взрослом обществе, с другой стороны, ещё не обладает достаточным жизненным опытом, чтобы это самое место занять» (2019b, с. 71).

Для традиционных сообществ социальная категория «подросток» воспринимается как человек, уже пересекший черту физиологической зрелости, но продолжающий «мыслить» по законам иррационального мышления (Лобок, 1997, с. 128). Важно понимать, что иррациональность мышления сама по себе не является проблемной. Ключевым моментом является то, что в центр этого принципиально детского мышления выходит новая проблематика, связанная в первую очередь с понятием сексуальности. Более того, цитируемый выше А. М. Лобок считает, что мифология для архаических сообществ выполняет функцию социальной педагогики, и её окрас в «генитальные тона» не случаен – этот акцент на наиболее значимом и ярком переживании подростка и проживании им мифологических ситуаций, связанных с проявлениями телесности, направлен в первую очередь на усвоение важнейших табу, которые и задают антропологическое измерение. В этой системе координат человеком считается лишь тот, кто сумел обуздать свою сексуальность и выражать её исключительно в заданных социумом рамках (Лобок, 1997, с. 225-226). Миф предлагает здесь инвертированный подход к педагогике – Боги поступали так во время сновидений, и их это привело известно к чему. Поэтому во время обрядов мы позволяем себе это прочувствовать затем, чтобы суметь жить в правильном миропорядке, который не будет подвергнут краху, как был сокрушён порядок времени богов (1997, с. 260-273).

При этом для традиционных сообществ сексуальность неразрывно связывается с категорией смертного и с категорией священного (Элиаде, 1994, с. 117). Описываемый индивид ещё не обладает опытом проживания этих основных экзистенциальных ситуаций, но стремится осмыслить их и познать. Таким образом, обряд инициации необходим для того, чтобы сформировать у неофита правильную модель поведения при столкновении с этими аспектами жизни (1994, с. 117).

Однако если экстраполировать инициацию на иммерсивные игры, то можно обнаружить некоторые затруднения. Несмотря на то, что большинство иммерсивного оборудования рассчитано на использование детьми старше 12 лет, его основными потребителями являются молодые люди в возрасте от 16-и и старше. В частности, портал “Statista” в январе 2022 года опубликовал инфографику, демонстрирующую доли пользователей Интернета в мире, играющих в видеоигры на любом устройстве, по состоянию на 3-й квартал 2021 года, по возрастным группам и полу. В выборку вошли игроки от 16 до 64-х лет, распределённые по 5 возрастным категориям, и наиболее вовлеченной в игры оказалась группа возрастом от 16 до 24-х лет (Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2021, by age group and gender, 2022).



Такое увеличение верхней границы выборки соблазнительно объяснить тенденцией к инфантилизации населения (Баркова, 2019b, с. 88). Однако корректнее было бы предложить объяснительную модель, основанную на глобальной трансформации образа жизни и появлении института образования. Если подросток традиционного общества становился самостоятельным добытчиком и полноправным членом рода в 12-17 лет, то современный человек получает возможность себя обеспечивать не ранее 18-24 лет, поскольку он плотно интегрирован в систему образования (школьного, затем высшего или среднего специального). Исходя из этого, можно выдвинуть снимающее упомянутое выше затруднение допущение, что сама категория «подросток» для современного человека несколько сдвинулась, и теперь её границы находятся в диапазоне от 12 до 24 лет.

Как уже говорилось, целью любой игры является гармонизация инобытия, и во время этой гармонизации герой игры также сталкивается с категориями священного, смертного и сексуального. Виртуальный мир игр «открыт для продолжения и трансформации, экзистенциального проигрывания, рассказывания и проживания, он содержит «сакральные» смыслы, неосознаваемые допущения, конститутивные для миропонимания» (Галанина & Салин, 2017, с. 79). Таким образом, игра позволяет человеку обрести опыт, близкий к инициационному, и прожить ключевые экзистенциальные состояния.

В этой связи можно предположить, что для современного человека видеоигры представляют собой субститут инициации. Однако здесь следует задаться вопросом, почему современный человек предпочитает проходить инициацию именно в виртуальной реальности. Ведь инициационный компонент содержат обряд крещения, воинская присяга и даже детские практики посещения «страшных мест» (Осорина, 2019, с. 112-133). Более того, существует ряд современных автору и читателю сообществ, которые практикуют инициацию практически в неизменном виде.

Ответом на этот вопрос видится «недо-онтологический» статус виртуальной реальности, который дважды «смягчает» этот феномен (за счёт проживания этого опыта вне реального бытия и за счёт его игровой формы), делая такую форму инициации более гуманной и здоровой. Следует помнить, что архаические инициации принципиально жестоки. Они предполагают изоляцию индивида, нанесение ему увечий (скарификация, татуирование), сражение, символическую смерть и возрождение в новом статусе (Элиаде, 1994, с. 118). И если воспринимать видеоигры как современную версию инициации, то проблематика их излишней жестокости, так активно муссирующаяся в СМИ, найдет очень простое и логичное объяснение. Игра снимает напряжение, вызванное агрессией окружающей среды, и через мифологизированные образы, восходящие к архетипам коллективного бессознательного, позволяет прожить страх перед миром и внутренние деструктивные эмоции в специально очерченном пространстве (Лобок, 1997, с. 262). Более того, в этой



оптике игры оказываются менее жестокими, чем сама реальность, так как не предполагают возможности реальной смерти человека или нанесения ему сколь-нибудь серьёзных увечий, как то предполагают архаичные инициации (1997, с. 243).

Онтоантропология VR-игры

Интересно, что опыт инициации, полученный за счёт иммерсивного оборудования, безусловно, будет восприниматься как в большей степени аутентичный, и появление оснащённых VR-оборудованием компьютерных клубов позволит сделать этот субститут инициации доступным для тех групп населения, которые не имеют возможности приобрести личное иммерсивное оборудование.

Здесь следует уделить чуть больше внимания уже упоминавшемуся феномену VR-игры. Это разновидность видеоигр, для которых характерна картина реальности, искусственно созданная посредством воздействия специальных иммерсивных устройства (очков, шлемов, перчаток и т. д.) на органы чувств. Таким образом, VR представляет среду, полностью состоящую из симулякров, которая отличается такими свойствами:

- Порожденность. Виртуальная реальность производится другой, внешней по отношению к ней реальностью.
- Актуальность. Существует актуально, в момент наблюдения, здесь и сейчас.
- Автономность. Имеет свои законы бытия, времени и пространства.
- Интерактивность. Может взаимодействовать с другими реальностями, тем не менее, обладая независимостью (Яцюк, 2009).

Помимо этого также выделяется дополненная реальность – AR (Augmented reality), ключевым отличием которой будет меньшая симуляционность. В отличие от VR, полностью создающей цифровой мир (пусть даже и не отличный от реального), AR дополняет реальность «слоями» виртуального.

Иммерсивные технологии для современного человека служат путём преодоления его имманентности и выхода за границу существующей реальности со всеми её ограничениями. Однако тут следует задаться вопросом – является ли инициация посредством VR-технологий подлинной и способствует ли она действительной трансформации личности в вопросах проживания основных экзистенциальных ситуаций, таких как смерть, сексуальность и сакральное. С одной стороны, мы проживаем эти ситуации интерактивно, ярко и с полным психоэмоциональным вовлечением в процесс. Но с другой стороны, согласно тезису С. Жижека, «изнанкой» всякого интерактивного действия является интерпассивность (Жижек, 2005, с. 18), и дальнейшая



рефлексия феномена VR-инициаций с учётом этого феномена позволит прийти к наиболее полным выводам.

В самом общем виде Жижек определяет интерпассивность как возникший в результате повсеместного появления виртуальной реальности акт делегирования индивидом собственной веры или наслаждения Другому. При этом делегируемое наслаждение не бывает спонтанным или непосредственным, а его основой является императив «сверх-я» (2005, с. 24). Критический взгляд на VR-игры в частности и на виртуальное пространство в целом показывает примат этого императива. Когда человек использует иммерсивное оборудование, он погружается в заранее сконструированную среду, которая, как говорилось ранее, строится по жёсткому сюжету, направленному на то, чтобы вызвать у играющего катарсис. В этой оптике игра вынуждает индивида играть, она помещает его в заранее созданные условия для получения ярких эмоций. Более того, если целью игры является гармонизация инобытия, то целью играющего является получение этих самых эмоций.

В качестве иллюстрации акта интерпассивного наслаждения Жижек приводит пример закадрового смеха, когда зритель делегирует своё наслаждение Другому, считая, что он наслаждается в это время сам. Однако Другой служит здесь некоторым барьером между зрителем и актом подлинного наслаждения. Более того, этот Другой детерминирует форму наслаждения – смотря фильм, можно и не смеяться (не понять шутку, не считать смешным, выйти на время сцены), но закадровый смех в фильме маркирует определённый момент как момент наслаждения, императивно говоря «наслаждайся здесь» и «наслаждайся так».

В VR-играх (как, впрочем, и в большинстве видеоигр) Другой представлен в виде игрового персонажа – виртуального двойника играющего. Это позволяет создать иллюзию отсутствия императивности, однако набор моих функций, как человека проходящего инициацию посредством игры, будет ограничен игровыми возможностями двойника и сюжетной фабулой. Соответственно, характер моего получения опыта будет детерминирован так же, как будет детерминировано моё наслаждение в фильме с закадровым смехом.

Помимо этого, игрок делегирует виртуальному игроку своё право на проявление сексуальности – во время игры сексом занимается игровой персонаж, а не играющий; своё право на взаимодействие со священным – это игровой персонаж находит сакральные предметы и взаимодействует с ними, и, что самое главное – своё право на смерть. Из этого следует, что основные экзистенциальные ситуации проживаются опосредованно, несмотря на иллюзию полного погружения в виртуальную реальность, а инициационный опыт, получаемый во время интерактивной VR-игры, является опытом интерпассивным – не подлинным и не личностным. Жижек пишет о том, что такой опыт является для индивида радикально децентриру-



ющим, поскольку интерпассивность лишает человека «самого ядра субстанциальной идентичности» (Жижек, 2005, с. 32).

Понимание интерпассивной природы видеоигр приводит к осознанию того прискорбного факта, что часть играющих индивидов «застревают» в виртуальном пространстве и не стремятся к реализации себя в реальности. Игра в большей степени, чем любые другие практики, фундированные в виртуальном (будь то просмотр видео, скроллинг новостной ленты и т.д.), даёт человеку ощущение «ложной активности», описанного выше чувства партиципации и включённости в онтоисторический нарратив, в некое виртуальное сообщество, которое, однако, является целостным тогда и только тогда, когда функционирует виртуальное пространство. Но, как уже было сказано ранее, весь опыт, который индивид получает в виртуальной реальности, является опосредованным и обнажает онтологический зазор между реальным и виртуальным.

Более того, чем глубже этот разрыв, тем ярче выражается стремление индивида уйти в то пространство, в котором он реализован наилучшим образом. За счёт этого в восприятии индивида происходит инверсия онтологических статусов, и для него, как человека, инициировавшегося в виртуальном, это пространство становится более реальным, чем само реальное. По мнению автора, эта проблема может быть снята через формирование у субъекта навыков цифровой грамотности и базового понимания онтологического статуса цифровой реальности. Р. Кайуа отмечал, что избыточная геймификация, наблюдающаяся в современном обществе, способна повлечь за собой отказ от цивилизации и массовый отток людей в игровое пространство. Причина этого кроется в том, что игры в виртуальных, а стало быть, «в идеальных, жестко ограниченных условиях» лишь отчасти удовлетворяют первоначальные инстинктивные импульсы, сводящиеся к состязанию, стремлению к удаче, симуляции, головокружению, но уводят человека от его повседневного бытия (Кайуа, 2007, с. 85-84).

Выводы

Мы видим, что современный человек нуждается в мифе, нуждается в инициации. Посылки, рассмотренные выше, дают исчерпывающий ответ на вопрос, почему современный человек с упорством, достойным лучшего применения, репрезентирует архаические сюжеты, формы и практики в передовых технологиях. Виртуальная реальность и иммерсивные технологии становятся всё более и более доступными, они позволяют субъекту преодолеть собственную имманентность и трансцендировать, пережить опыт инициации – этим они представляют безусловную ценность для современного человека. Однако без фундирования этого опыта в наличном бытии эти же технологии будут воздействовать лишь деструктивно, уводя субъекта всё дальше от реальности.



Декларируемое выше повышение цифровой грамотности населения, уяснение онтологического статуса виртуального пространства и игры как современной формы инициации, которая бессмысленна в отрыве от реальности, позволит избежать контаминации игры с обычной жизнью, искажения и разрушения самой её природы (2007, с. 76). Для этого, если привести фривольную цитату А. Л. Барковой, необходимо «...дать возможность детям, желательно ещё старшим школьникам, пройти через это в какой-то безболезненной форме, как нам оспу прививают... надо нашим старшеклассникам устраивать ролевые игры, где все желающие погибнуть могли бы это сделать в высшей степени смачно и впечатляюще» (Баркова, 2019b, с. 95-97). Так игра вернёт себе тот статус, который имела в архаичной реальности – приготовления к подлинной инициации, формы партиципации и института для формирования навыков, которые необходимы в реальном бытии.

Благодарности

Работа выполнена при поддержке Российского научного фонда. Конкурс «Проведение фундаментальных научных исследований и поисковых научных исследований отдельными научными группами» (региональный конкурс) 22-18-20011 «Цифровая грамотность: междисциплинарное исследование (региональный аспект)».

Список литературы

- Gaming Statistics 2023. (2023). TrueList. <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>
- Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2021, by age group and gender. (2022). Statista. <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>
- Баркова, А. Л. (2019а). *Мировая мифология*. РИПОЛ классик.
- Баркова, А. Л. (2019b). *Подросток. Исполн. Регресс: Три лекции о мифологических универсалиях*. РИПОЛ классик.
- Вермюлен, Т., & ван дер Аккер, Р. (2019). *Метамодернизм. Историчность, Аффект и Глубина после постмодернизма*. РИПОЛ классик.
- Виртуальная реальность. Virtual Reality (VR). (2022, ноябрь 23). TAdviser.ru. https://www.tadviser.ru/index.php/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%8F:%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%28VR%2C_Virtual_Reality%29
- Воглер, К. (2019). *Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. Альпина нон-фикшн*.
- Галанина, Е. В., & Батулин, Д. А. (2018). Мифологический образ священного жертвоприношения в видеоиграх. *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, 3(31), 21-34. <https://doi.org/10.17223/22220836/31/2>



- Галанина, Е. В., & Салин, А. С. (2017). Мифическое в виртуальных мирах видеоигр. *Философия и культура*, 9(9), 76–88. <https://doi.org/10.7256/2454-0757.2017.9.24153>
- Галкин, Д. В. (2007). Компьютерные игры как феномен современной культуры: Опыт междисциплинарного исследования. *Гуманитарная информатика*, 3, 54–72.
- Гермашова, В. А. (2009). Понятие «Виртуальная реальность» в философском знании. *Наука. Инновации. Технологии*, 5, 215–221.
- Жижек, С. (2005). *Интерпассивность. Желание: Влечение. Мультикультурализм. Алетейя*.
- Земцовский, И. И. (2015). “Do it with Propp” (воспоминания из серии «В.Я. Пропп в Америке»). *Учёные записки Петрозаводского университета*, 5, 70–72.
- Кайуа, Р. (2007). *Игры и люди; статьи и эссе по социологии культуры*. ОГИ.
- Кастру, Э. В. (2017). *Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии*. Ад Маргинем Пресс.
- Качмала, А. В. (2012). Онтологический статус виртуальной реальности в структуре бытия. *Вестник Челябинской Государственной Академии Культуры И Искусств*, 2, 109–111.
- Кэмпбелл, Дж. (2016). *Тысячеликий герой*. Питер.
- Леви-Стросс, К. (2000). *Раса и история*. Республика.
- Лобок, А. М. (1997). *Антропология мифа*. Банк культурной информации.
- Маклюэн, Г. М. (2003). *Понимание Медиа: Внешние расширения человека*. Канон-пресс-Ц.
- Осорина, М. В. (2019). *Секретный мир детей в пространстве мира взрослых*. Питер.
- Очеретяный, К. А., Буглак, С. С., Латыпова, А. Р., Ленкевич, А. С., & Скоморох, М. М. (2017). Образ Другого в компьютерных играх. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология*, 33(2), 242–253. <https://doi.org/10.21638/11701/spbu17.2017.212>
- Пропп, В. (2021). *Морфология Волшебной сказки; Исторические корни волшебной сказки; Русский героический эпос*. Азбука, Азбука-Аттикус.
- Серкин, В. (2021). *Мышление шамана*. АСТ.
- Таратута, Е. Е. (2007). *Философия виртуальной реальности*. СПбГУ, серия «Апории».
- Тереньтев, А. А. (2011). *Философия буддизма*. Восточная литература.
- Хейзинга, Й. (1997). *Ното ludens. Статьи по истории культуры*. Прогресс-Традиция.
- Хоппал, М. (2015). *Шаманы – Культуры – Знаки*. Научное издательство ЭЛМ.
- Элиаде, М. (1994). *Священное и мирское*. МГУ.
- Элиаде, М. (2000). *Шаманизм: Архаические техники экстаза*. София.
- Элиаде, М., & Кулиано, И. (2014). *Словарь религий, обрядов и верований*. Академический Проект.
- Яцюк, О. Г. (2009). *Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: Гуманитарный аспект [Doctoral Thesis]*. Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики.



References

- Barkova, A. L. (2019a). *World mythology*. RIPOL Classic. (In Russian).
- Barkova, A. L. (2019b). *Teenager. Giant. Regress: Three lectures on mythological universals*. RIPOL Classic. (In Russian).
- Campbell, G. (2016). *A thousand-faced hero*. Piter. (In Russian).
- Castro, E. V. (2017). *Cannibal metaphysics. The frontiers of post-structural anthropology*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Eliade, M. (1994). *Sacred and secular*. MSU. (In Russian).
- Eliade, M. (2000). *Shamanism: Archaic techniques of ecstasy*. Sofia. (In Russian).
- Eliade, M., & Kuliano, I. (2014). *Dictionary of Religions, Rites and Beliefs*. Academic Project. (In Russian).
- Galanina, E. V., & Baturin, D. A. (2018). Mythological Image of Sacrificiation in Videogames. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*, 3(31), 21–34. <https://doi.org/10.17223/22220836/31/2> (In Russian).
- Galanina, E. V., & Salin, A. S. (2017). Mythical in the virtual worlds of videogames. *Philosophy and Culture*, 9(9), 76–88. <https://doi.org/10.7256/2454-0757.2017.9.24153> (In Russian).
- Galkin, D. V. (2007). Computer games as a contemporary cultural phenomenon: Experiences of interdisciplinary research. *Humanities informatics*, 3, 54–72. (In Russian).
- Gaming Statistics 2023. (2023). TrueList. <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>
- Hermashova, V. A. (2009). The Concept of Virtual Reality in Philosophical Knowledge. *Science. Innovation. Technology*, 5, 215–221. (In Russian).
- Hoppal, M. (2015). *Shamans – Cultures – Signs*. ELM Science Publishers. (In Russian).
- Huizinga, J. (1997). *Homo ludens. Articles on cultural history*. Progress-Traditsiya. (In Russian).
- Kachmala, A. V. (2012). The Ontological Status of Virtual Reality in the Structure of Being. *Bulletin of the Chelyabinsk State Academy of Culture and Arts*, 2, 109–111. (In Russian).
- Kaiua, R. (2007). *Games and people; articles and essays on the sociology of culture*. OGI. (In Russian).
- Lévi-Strauss, C. (2000). *Race and history*. Respublika. (In Russian).
- Lobok, A. M. (1997). *The anthropology of myth*. Cultural information bank. (In Russian).
- McLuhan, H. M. (2003). *Understanding Media: Human External Extensions*. Kanon-Press-C. (In Russian).
- Ocheretyany, K. A., Buglak, S. S., Latypova, A. R., Lenkevich, A. S., & Skomorokh, M. M. (2017). The Image of the Other in Computer Games. *Vestnik of St Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 33(2), 242–253. <https://doi.org/10.21638/11701/spbu17.2017.212> (In Russian).
- Osorina, M. V. (2019). *The secret world of children in the adult world*. Piter. (In Russian).
- Propp, V. (2021). *Morphology of the Magic Tale; Historical Roots of the Magic Tale; Russian Heroic Epic*. Azbuka, Azbuka-Attikus. (In Russian).
- Serkin, V. (2021). *The mindset of a shaman*. AST. (In Russian).



- Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2021, by age group and gender. (2022). Statista. <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>
- Taratuta, E. E. (2007). *Virtual reality philosophy*. SPGU, Aporia series. (In Russian).
- Terentev, A. A. (2011). *Buddhist philosophy*. Oriental Literature. (In Russian).
- Vermeulen, T., & van der Akker, R. (2019). *Metamodernism. Historicism, Affect and Depth after Postmodernism*. RIPOL Classic. (In Russian).
- Virtual Reality (VR). (2022, November 23). TAdviser.ru. <https://www.tadviser.ru/index.php/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D1%8F:%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C%28VR%2C%20Virtual%20Reality%29> (In Russian).
- Vogler, C. (2019). *The Writer's Journey: Mythic Structure for writers*. Alpina non-fiction. (In Russian).
- Yatsyuk, O. G. (2009). *Multimedia Technology in Design Culture: A Humanistic Perspective* [Doctoral Thesis]. All-Russian Research Institute of Technical Aesthetics. (In Russian).
- Zemtsovsky, I. I. (2015). "Do it with Propp" (Memoirs from the series "V.J. Propp in America"). *Academic notes of Petrozavodsk University*, 5, 70–72. (In Russian).
- Zizek, S. (2005). *Interpassivity. Desire: Attraction. Multiculturalism. Aletheia*. (In Russian).