

УДК: 130.121:316.77

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-207-278](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-207-278)

## РЕКУРСИЯ «ЦАРСТВА ИГРЫ» И «ЦАРСТВА ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ», ИЛИ ДИАЛЕКТИКА СИМВОЛИКИ «ДРУГОГО» В ИГРОВЫХ ВСЕЛЕННЫХ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ



**Ирида Еникеева,**  
Уфимский государственный  
нефтяной технический  
университет (Уфа, Россия)

**Irida Enikeeva,**  
Ufa State Petroleum  
Technological University  
(Ufa, Russia)

ORCID: 0000-0003-2116-1375  
e-mail: zekrist@mail.ru



**Лев Семушкин,**  
Башкирский государственный  
педагогический университет  
им. М. Акмуллы (Уфа, Россия)

**Lev Semushkin,**  
Bashkir State Pedagogical  
University named after M. Akmulla  
(Ufa, Russia)

ORCID: 0009-0001-4908-9988  
e-mail: semushkin\_la@mail.ru

**Для цитирования статьи:**

Еникеева, И. И., & Семушкин, Л. А. (2025). Рекурсия «Царства Игры» и «Царства Действительности», или диалектика символики «Другого» в игровых вселенных: социально-философский анализ. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 207-278. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-207-278](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-207-278)

**Аннотация.** Настоящая статья посвящена социально-философскому исследованию проблемы связи игровых вселенных и возможных источников их вдохновения в окружающей социальной действительности. Подобные вымышленные миры, представляющие собой результат многолетнего коллективного творчества игротехника и игрока, практически никогда не составляют предмет рассмотрения специалистов из философского научного сообщества. Для качественного осмысления сути увлечения современных людей подобным хобби авторами был проведен сравнительный анализ, опирающийся на: особенности понимания символов в духе Эрнста Кассирера, сетевой культуры по Мануэлю Кастельсу, симуляций по Жану Бодрийяру, двойников и Другого по Жаку Лакану. В результате исследования была выявлена одна из форм рекурсии между действительной и игровой вселенными, которая проявляется в специфическом отражении исторических событий, в их переосмыслении в рамках символических структур, а также в игровом характере перехода человека между притягательными для него мирами. Также авторы рассматривают особенности такого явления, как сетевые сообщества фанатов, которые формируют и продвигают игровые субкультуры. Определено, что объекты игрового мира становятся симулякрами, утрачивая связь с первичным источником вдохновения, получая материальное воплощение в фанатском творчестве и товарах для представителей игровой субкультуры. Подчеркивается ответственность игротехника за влияние на пользовательскую аудиторию через игру в отношении изменения ее культурных предпочтений, стратегий и характера поведения.

**Ключевые слова:** сравнительный анализ, игровые вселенные, Мир Тьмы, Warhammer 40000, рекурсия, сетевое игровое сообщество, двойник в игре, Другой в игре, сетевая игровая субкультура.

## **«В начале было слово»<sup>1</sup>, или вместо введения**

В пространстве современного потребительского общества, или как его еще часто именуют исследователи «общества развлечений», крайне широкое распространение получили самые

---

<sup>1</sup> Иоан. 1: 1.

различные игры (словесные, настольные, цифровые и т. д.), многие из которых являются частью тех или иных игровых вселенных. Показательно, что сегодня молодежь увлекается не только собственно игровым продуктом, но и активно проникается фабулой событий, идеями фракций и вдохновляется героическими свершениями в таких мирах. Зачастую сегодняшние «разговоры на кухне» (в том числе и сетевые!) достаточно часто посвящаются обсуждению различных аспектов подобных вселенных.

В том числе, несложно встретить и ироническое обыгрывание со стороны фанатов некоторых из популярных игровых вселенных. Конечно, подобное присваивание тех или иных черт – это не более чем юмор. С другой стороны, распространенность такой иронии может говорить о массовости интереса к подобной форме хобби. Поэтому на различных платформах не так уж и сложно найти контент, который посвящен той или иной игровой вселенной.

### **«И слово было»<sup>2</sup>, или к истории вопроса...**

Игровые вселенные – это явление зачастую коллективного творчества. Единоличный разработчик или же некий коллектив авторов составляют нечто основное, что в последующем обростает иллюстрациями, становится частью произведений художественной литературы и кинематографа, игровыми продуктами и прочим. Нередко все эти вселенные называют «кривым зеркалом» или же плодом воображения, а подмечая многочисленные отсылки, именуют симулякром. Но стоит

---

<sup>2</sup> Иоан. 1: 1.

разобраться, а действительно все ли так просто в отношении таких «бастионов творчества» множества людей, которые сегодня повсеместно захватывают внимание молодежи?

Настоящей теме внимание серьезных исследователей уделяется крайне редко [Семущкин, 2024]. Ввиду чего фанаты остаются предоставленными сами себе в борьбе с частно-научными исследователями и противоречивыми реакциями общественности за осмысление собственного хобби. Сегодня настоятельно необходима серьезная и профессиональная философская рефлексия воображаемых игровых миров для того, чтобы осознать их значимость для мира действительного.

Итак, основная проблема нашего исследования состоит в недостатке философского осмысления природы и форм игровых вселенных, исходя из чего его объектами являются игровые и действительная вселенные, а предметом – взаимные связи между ними. Цель же авторского исследования заключается в обнаружении значимых связей между игровыми и действительными мирами. Тогда как его методология представлена синтезом сравнительного анализа и диалектического подхода.

### **«А судьи кто?»<sup>3</sup>, или к методологии исследования**

Итак, методология авторского рассмотрения комплекса обозначенных проблем представлена сравнительным методом в традиции анализа символов Эрнста Кассирера [Кассирер, 1998: 469-472], спецификой осмысления сетевой формы культуры по

---

<sup>3</sup> [Грибоедов, 1987: 47].

Мануэлю Кастельсу [Кастельс, 2004: 43–45] и контекстом изучения симуляции и симулякров Жана Бодрийяра [Бодрийяр, 2015: 12]. Подобный анализ чреват недостатками в сравнении объектов, имеющих неоднозначные переменные, ввиду чего их сопоставление может происходить вне всех объективных параметров. С другой стороны, такая методология позволит усмотреть и выделить в рассматриваемых объектах общие черты и особенности.

В качестве ведущего методологического компонента применяется анализ в ключе структурализма Жака Лакана [Лакан, 1999: 486], который позволит авторам статьи рассмотреть специфику перехода человека между вселенными. С другой стороны, структуралистский метод так же упускает некоторые важные моменты устройства игровых вселенных, которые могут представлять серьезный и долговременный научный интерес.

Диалектический подход позволяет усмотреть связи и рекурсию изучаемых объектов, в том числе на основе применения компонентов цифровой диалектики при анализе виртуальных объектов.

### **«Сие да будет вам известно»<sup>4</sup>, или непосредственный анализ материала**

Отметим, что в качестве игровых вселенных нами рассматриваются и вселенные, уже ранее описанные в литературе, по которым были выпущены те или иные игры, что

---

<sup>4</sup> Деян. 2: 20.

определяет существенное расширение пользовательской аудитории.

В настоящей статье в качестве объектов для исследования рассматриваются две игровые вселенные: разработанная британской фирмой «Games Workshop» «Warhammer 40000» и созданная для американской фирмы «White Wolf Publishing» «World of Darkness» (далее «Мир Тьмы»).

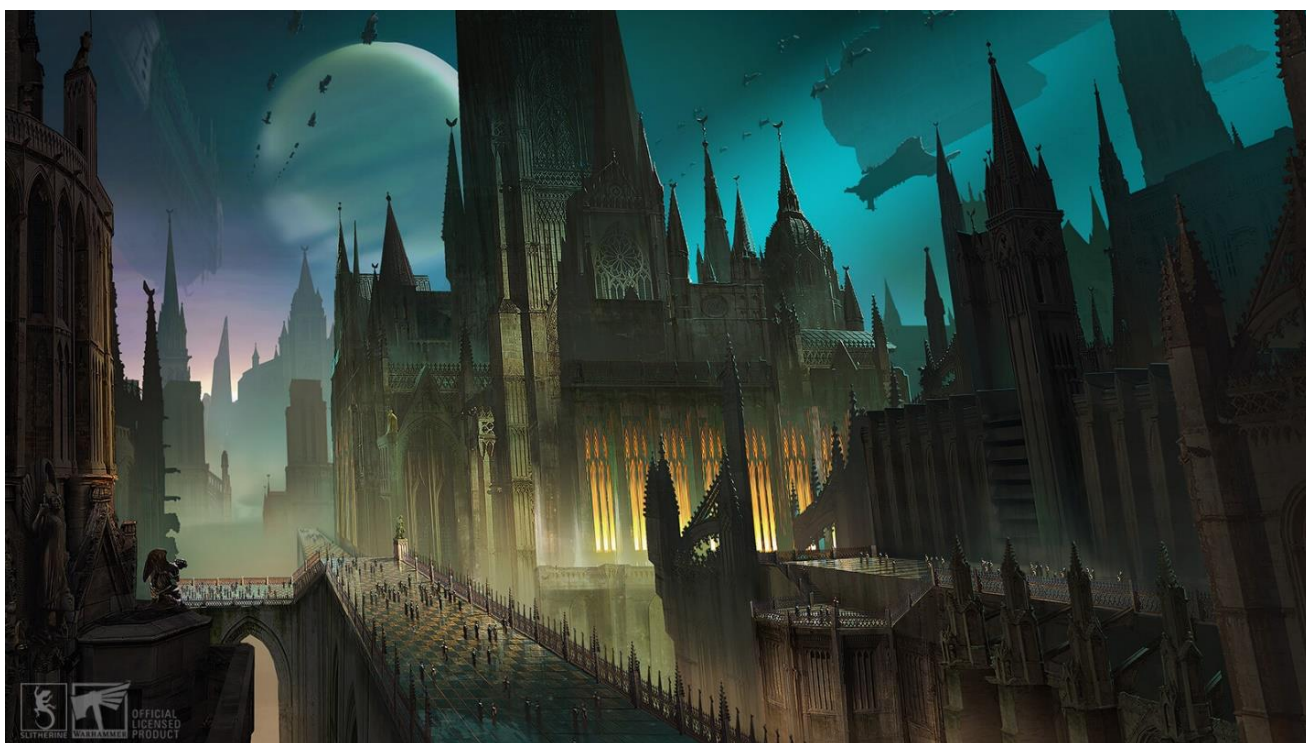
Необходимо учесть, что при изучении вселенных, как действительной, так и игровой, следует рассматривать их с неким абстрагированием от большинства аспектов и событий. История развития человечества и так переполнена всевозможными тайнами и загадками, а с другой стороны, разработчики игровых вселенных еще и дополнительно перегружают ее намеренно туманными формулировками и сюжетами. В то же время известные и частично отрефлексированные наукой (даже без формулировки какого бы то ни было однозначного мнения) и ярко отмеченные авторами игровой литературы сюжеты представляются нам гораздо более интересными, продуктивными, а главное, доступными для исследования.

Сами же игровые вселенные также оказываются представленными в различных художественных и игротехнических произведениях. Например, такими являются книги правил, в которых описываются не только предписания по проведению игрового процесса, но и нарративные тексты. Кроме того, давно и широко распространено также творчество фанатов игр, традиционно размещаемое на специальных ресурсах и различных платформах (видеохостинги, социальные сети, сборники обзорных



статей и прочие источники). Таким образом, сегодня для этого сегмента пользователей наиболее доступным и динамичным источником информации становятся именно профильные Интернет-ресурсы, нежели традиционная печатная литература.

**«В нашем будущем есть место только для войны»<sup>5</sup>,  
или «слегка» затянувшийся конец света...**



*Шпили верхнего уровня мира-улья в далеком мрачном будущем  
(Уильям Голдинг, не ты ли автор шедевра сего?)*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGu4W>*

Наш анализ будет начат с рассмотрения игровой вселенной «Warhammer 40000». В рамках настоящего исследования нами будет обращено особое внимание на некоторые моменты альтернативной истории человечества, которые более или менее

---

<sup>5</sup> [HMKids, n.d.].





Бог-Император выступает перед космодесантниками во времена Великого Крестового Похода и нахваливает пайки для несущих ему службу. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGuAh>



Примархи на смотре войск во времена Великого Крестового Похода. (Сразу видно, что с пайками их все-таки не обманули). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGuNK>



подробно описывают авторы игровых миров, представляющих далекое мрачное будущее.

Если говорить кратко, то в пределах описываемой игровой вселенной человечество, сформировавшее галактическую державу, распадается на изолированные техноварварские колонии из-за восстания машин и целого ряда иных сопутствующих событий. На фоне такого упадка объединять род людской взялся некий Бог-Император [Император человечества. Warhammer 40000 Wiki]. Некоторое время ушло на собрание большого количества колоний под его стягом, что в игровой вселенной получило название Великого Крестового Похода. Попутно Бог-Император собирал утерянных генетически модифицированных «сыновей» – Примархов, которые в итоге примкнули к делу своего «отца».

### **«Имя мне легион!»<sup>6</sup>**



*Изображение Варпа с пролетающим по нему космическим кораблем Имперуума.  
Как видно, штормит, но зато без скучных и тягостных штилей!  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGuzM>*

<sup>6</sup> Мк.: 5: 9.

Ведущей проблемой становится один из важных компонентов игровой вселенной, который представлен в виде параллельного измерения Варпа, в котором отражаются все эмоции живых существ (по крайней мере тех, кто имеет души) [Варп. Warhammer 40000 Wiki]. Чувства в этом пространстве собираются по принципу подобия в некие сущности – Богов Хаоса (они же Темные Боги, Губительные Силы и т. д.), отражающие в игровом мире все пороки и крайности [Боги хаоса. Warhammer 40000 Wiki].



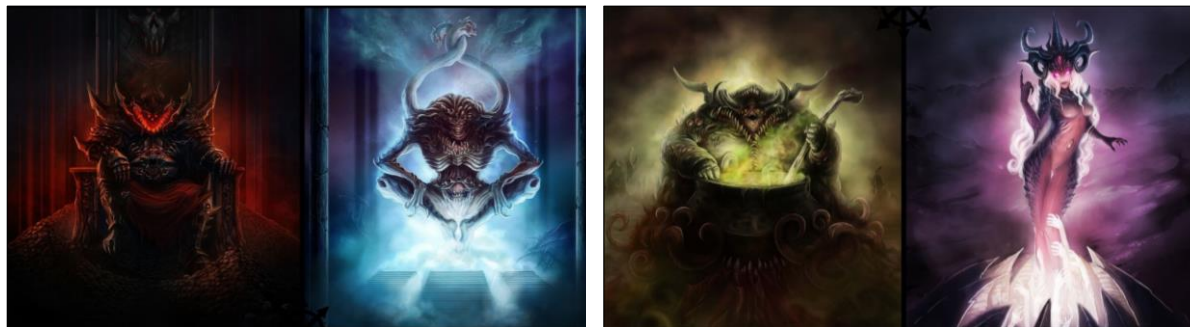
Любвеобильное гостеприимство и щедрые гостинцы от обитателей Варпа  
Изображения размены в свободном доступе на платформе:  
<https://clck.ru/3GGvDT>

<https://clck.ru/3GGvBw>



Губительные Силы в лицах, видеть которые (не)приятно.  
Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGvbL>





Губительные Силы в лицах, видеть которые (не)приятно.  
Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GH3aR>

Подобные сущности крайне зависят от смертных, от их эмоций и переживаний, которые подпитывают их. Зачастую приспешники Богов Хаоса (они же демоны одного из богов) являются «группам лиц по предварительному оккультному сговору» или же единичным почитателям по разным вопросам (например, принятие кровавых и иных жертв, заключение сделок ценой в душу, свидетельство ритуального поклонения и т. п.). Показательно, что интересы



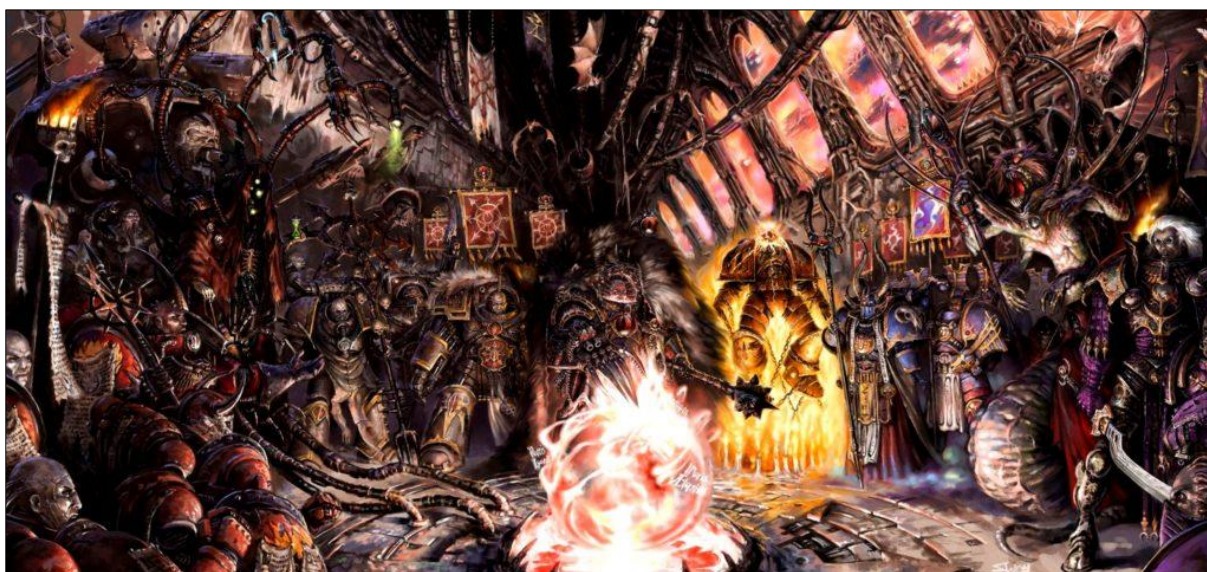
Сделка Императора и Богов Хаоса,  
или сомнительная хагиография «лучшего из людей».  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lul.su/jEDC>





*Примархи-лоялисты со свитой перед обороной Терры (изменений довольствия не поступило...).*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
<https://i.pinimg.com/736x/ac/cc/66/accc66a122455c21c7b6664433723599.jpg>*



*Примархи-предатели со свитой на военном совете (а вот тут сразу заметно, что пайки уже явно другого качества). Изображение размещено в свободном доступе по ссылке на платформе:*

*<https://lxl.su/BrmD>*

Бога-Императора и обитателей Варпа не просто расходятся, но и резко конфликтуют. В некоторых источниках упоминается сделка



сторон конфликта, а также трактовка по поводу того, что впоследствии восстановитель человечества предал своих «коллег по опасному божественному бизнесу».

Так или иначе, часть (если быть точнее, то практически половина) Примархов предали своего отца, встав на сторону Богов Хаоса, ввергнув молодое государство людей, Империум человечества, в гражданскую войну.

### **«Без Него мы – ничто», или религиозный аспект игровой вселенной**

Итогом подобного противостояния стало то, что изначальные атеистическо-светские идеалы были заменены фанатично-религиозным почитанием Бога-Императора, уже в явно предсмертном состоянии воссевшего на Золотой Трон, а также последующим застоём в десять тысяч лет с непримиримой борьбой с ахриврагом – еретиками, встающими на сторону обитателей Варпа (и явно не сочувствующим принятой господствующей парадигме).



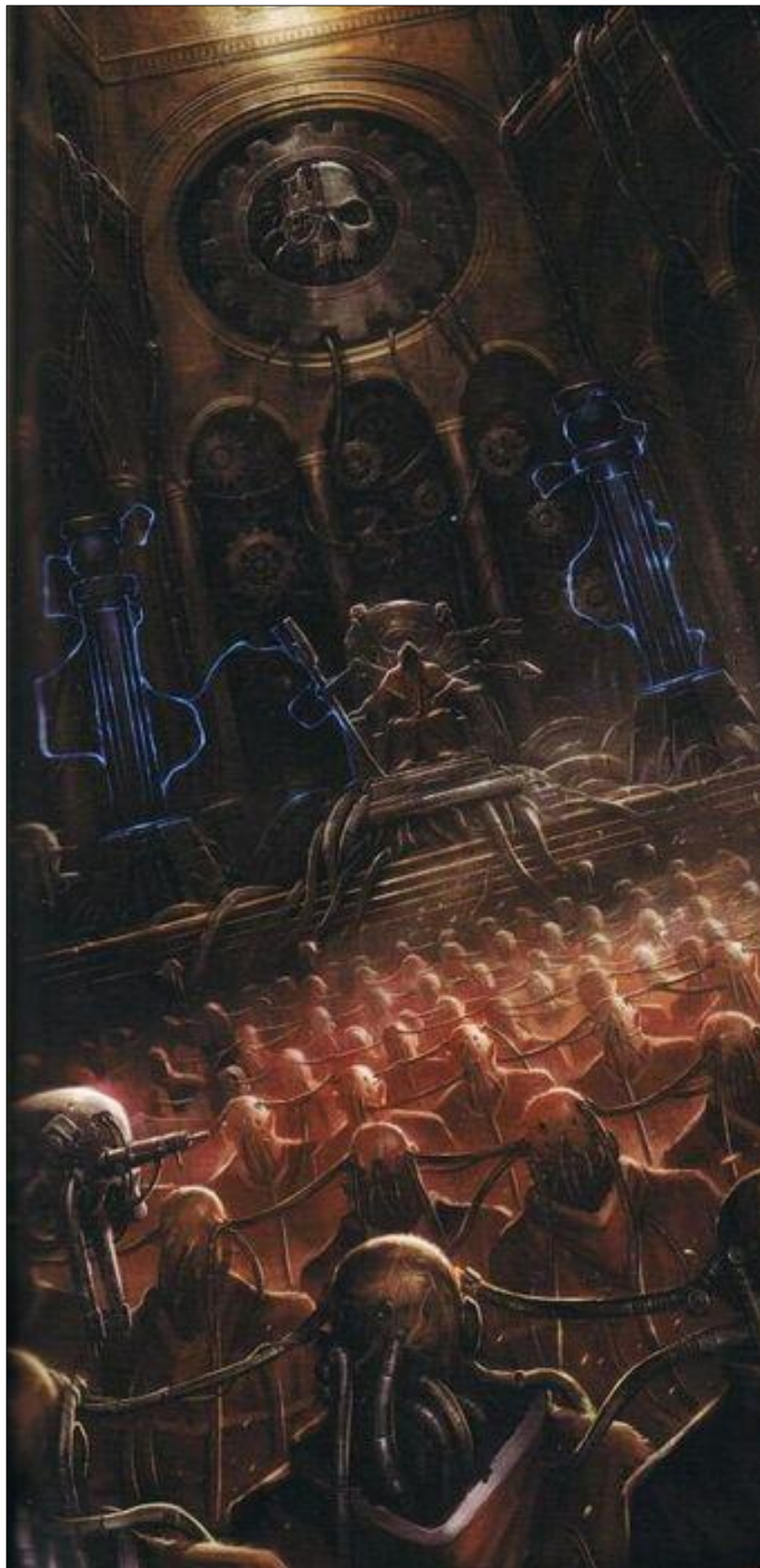
*Бог-Император, восседающий (гниющий) на Золотом Троне на протяжении 10000 лет.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/g8AA>*

Стоит отметить и тот факт, что о большей части событий этой гражданской войны львиная доля граждан Империи просто-напросто не знает, как и об участии в ней Примархов и причин происходящего в их мире. Общество стало чем-то наподобие гибрида галактического «перфеодализма» и «недокапитализма» в состоянии войны против иных форм жизни (ксеносов), демонов и еретиков. Основная особенность этого государства состоит в открытой клерикальной диктатуре, в которой есть только две официальные церкви [Экклезиархия. Warhammer 40000 Wiki]: Адептус Министорум (или же Экклезиархия, исповедующая различные формы веры в Бога-Императора, например, как Спасителя, Героя и т. п.) и Адептус Механикус (исповедующая веру в Бога-Машину, Движущую Силу и Омниссию – воплощение Бога-Машины, который представляется Богом-Императором) [Адептус механикус. Warhammer 40000 Wiki].



Одно из изображений проповеди народу Империи (стоит обратить особое внимание на предметы у священнослужителя и человека, используемого в качестве аналога).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/mWGT>





Одно из изображений ритуала церкви Омниссии (достоин особого внимания читателя вид общего подключения адептов между собой и со старшим техножрецом). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lyl.su/dqYw>

## «Да будет свет»<sup>7</sup>

Переходя к рассмотрению вселенной «Мира Тьмы», стоит оговориться, что это не только альтернативное настоящее, но и альтернативное прошлое, которое прописывается создателями от самого момента сотворения мира. В рамках этой вселенной нами также будут рассмотрены некоторые аспекты.



Художественное изображение космологического устройства «Мира Тьмы» (факт систематического употребления художником этой картины крови и иных веществ документально не подтвержден...).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lyl.su/KnSU>

<sup>7</sup> Быт.: 1: 3.



При более близком изучении, вселенная «Мира Тьмы» оказывается крайне интересной альтернативой действительности, где кошмары, «страшилки» и «пугалки» скорее реальны, нежели вымышлены. Это объясняется, в частности, наличием в этом мире вампиров. Причина их возникновения не подается однозначно: либо это такая новая ступень эволюции, либо это проклятие Каина за убийство Авеля [Каиниты. Мир Тьмы Вики].



*Вампиры и их «прекрасные» образы.*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/ihqC>*

Обращенный в вампира человек получает доступ к постижению сверхъестественных способностей, набор которых зависит именно от того, вампир какого «клана» совершил этот ритуал.



*«Тауматургия» – магия или же колдовство крови, применяемое вампирами клана Тремер. (Это вам не рядовые подростки с привычными колодами Таро...).*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lul.su/Hbr6>*

Более того, вампиры собираются в сообщества, в которых регулируют отношения между собой, занимаются проблемами роста своей популяции, разделения территории и так далее. Такие сообщества называются сектами, в частности, нами далее будут рассматриваться две из них [Секты. Мир Тьмы Вики]: Камарилья и Шабаш (Сабат в ином прочтении).

Особенность этого момента в том, что существуют определенные причины возникновения подобных сект. В частности, в Средние века люди гораздо больше верили в наличие магии, вампиризма и оборотней, ввиду чего активно пытались бороться с ними. Это представляло угрозу для вампиров, но окончательно отказываться от употребления человеческой крови они все же не стали. Некоторые старейшины, то есть вампиры, живущие (а внутри самой вселенной применяется термин «не-живущие») несколько столетий назад, предложили организовать такую систему

взаимодействия, которая управляла бы обществом смертных из тени [История вампиров. Мир Тьмы Вики], скрывая и отрицая наличие сверхъестественных существ (эта практика еще называется «Маскарадом»).

Оговоримся, что упомянутая нами Камарилья представляет из себя достаточно чопорное светское общество, которое не просто скрывает присутствие вампиров среди людей, но еще и целенаправленно занимается одурманиванием человечества. Неудивительно, ведь вампирам этой секты теперь не нужны дикие охоты за людьми или особый силовой контроль своего «стада». Теперь они могут привлекать и заманивать смертных под видом того или иного интереса, например, манипулируя распущенностью и жаждой удовольствий, которую они всячески культивируют (увы, попытки завлечения смертного в ловушку под предлогом полового интереса нередки среди вампиров). Грамотно этим пользуясь, кровососы не раскрывают своей истинной природы, но, тем не менее, всегда находятся в рискованном положении. Простой человек ничего не должен узнать, а тому, кто все-таки раскроет свою природу, полагается наказание от специально уполномоченных лиц (и, как правило, вполне суровое даже по меркам не-живущих).

Здесь следует пояснить, что выражения «оно самое», «это самое» и подобные эвфемизмы широко применяются в молодёжной среде в отношении половой жизни. Достаточно часто аналогичные фразы звучат в мемах из уст приличных или «смущающихся» этой скользкой темы персонажей.



Приведенное нами выше изображение передаёт ситуацию, в которой вампир под видом сексуального соблазна выманивает

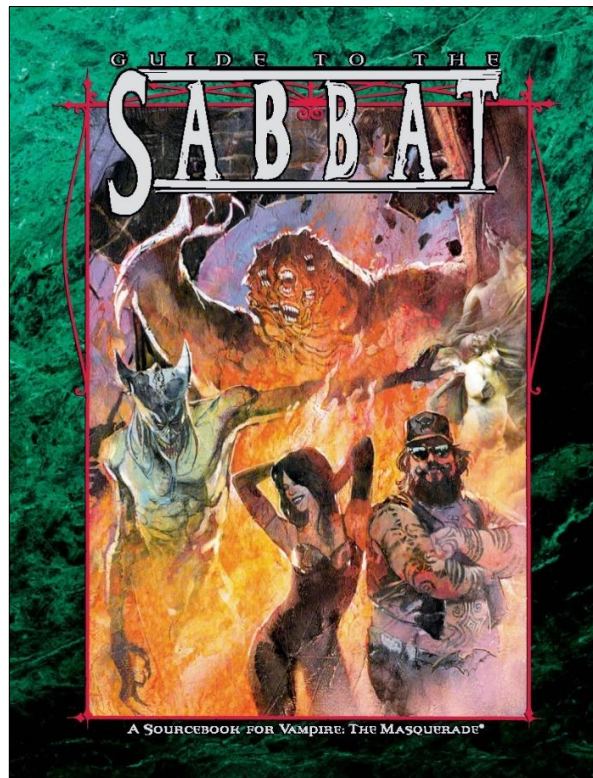
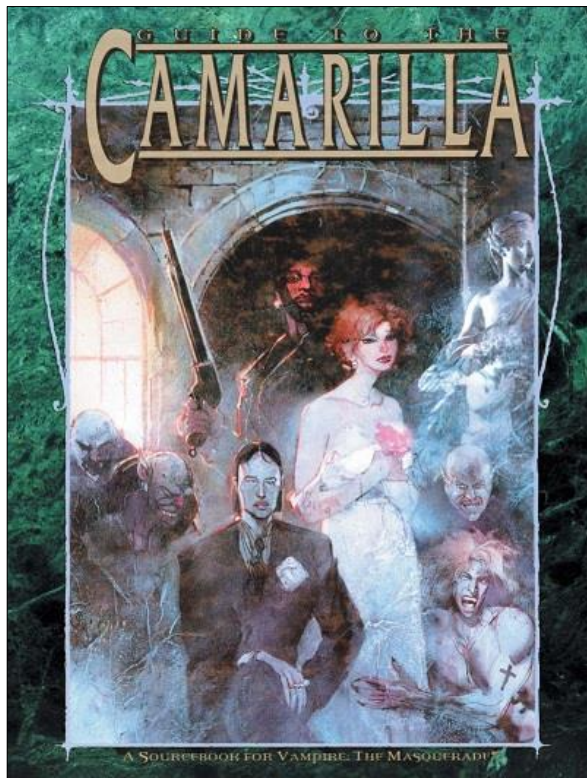


*Застали за «всяким» в публичном месте,  
или наглядный пример нарушения правил Маскарада.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/3WzG>*

свою жертву в наиболее уединенное место, после чего жестоко расправляется над ним. Однако в самый решающий момент их кто-то застал. Причем следует отметить, что этот кто-то, судя по всему, не вампир и не особо сведущий человек, который, скажем так, просто засмотрелся. Почему мы делаем именно такой вывод? Вампир начал бы издеваться над сородичем, если бы решил быть «застуканным» за подглядыванием, тогда как охотник не медлил бы, атакуя. А так только несведущий обыватель мог оторопеть при виде



подобного зрелища, направив свет фонарика не на чью-то несостоявшуюся интрижку, а на чью-то несостоявшуюся трапезу. Показывать же доказательства бытия вампиров – прямое нарушение правил Маскарада.



Обложки официальных книг-руководств по Камарилье и Шабашу соответственно, стоит обратить внимание на то, что вампиры обоих сект находятся в рамках одной и той же локации, но в разные моменты времени («Guide to the Camarilla» Richard E. Dansky et al., USA, 1999; «Guide to the Sabbat» Justin R. Achilli et al., USA, 1999).

Изображения размещены в свободном доступе на платформе:

<https://lxl.su/JWIz>

<https://clck.ru/3GHlQ>

В то же время все, кого не устраивало положение вечного трепета перед подобной тайной, а также неизбежно возникающие чувства страха и ошеломления из-за разоблачения, приправленные предвкушением огромного количества проблем как со стороны людей, так и со стороны вампиров (как на приведенной нами выше иллюстрации), собрались во второе

сообщество. Оно отвечало интересам гораздо более агрессивно настроенных кровопийц, не гнушающихся открытого террористического воздействия на смертных. Так и возник Шабаш – сообщество последователей веры в возвращение Каина и основателей кланов – патриархов, что стремятся уничтожить всех своих детей (то есть обращенных от их линии крови вампиров). Стоит отметить, что в этой секте также не поощряется раскрытие своей сверхъестественной сущности, но отношение к этому может быть более простое (особенно, если такой шаг уже сам по себе запугивает смертных).

### **«Заповедь новую вам даю»<sup>8</sup>**

Необходимо отметить, что само по себе обращение не меняет ориентиры жертвы такого ритуала сразу. Поначалу человек



*Вампирская «трапеза», или как парней разводят «тарелочницы»  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
<https://clck.ru/3GHjgt>*

<sup>8</sup> Иоан.: 13: 34.



опирается на общепринятую в обществе смертных мораль [Рейн-Хаген и др., 1999]. Но полученные способности, необходимость регулярно пить кровь, постоянные интриги в сообществе вампиров, а также невозможность умереть от старости – буквально сводят его с ума. В одной из книг подробно описывается то, как старейшины Камарильи, чей возраст можно исчислять столетиями, теряют свою человечность, предаваясь мрачным утехам. Показательно, что в играх по этой вселенной имеется прописанная создателями отдельная механика соответствия морали смертных, при полной потере которой вампир окончательно дичает, становясь чем-то средним между сумасшедшим человеком и бешеным зверем.



*«Сделай сам», или лепка плоти в исполнении вампира клана Тзимисцы.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GHjzk>*

Но религиозное сообщество Шабаша может предложить и иные альтернативы такому концу. Вампиры принимают на себя так



называемые «пути», которые предполагают иные этические установки, которые гораздо больше соответствуют хищнической и в некотором понимании нечеловеческой природы обращенного [Bennett et al., 2003].

Зачастую игра в таких вампиров разворачивается в ракурсе присущего им стиля жизни в одной из сект с их интригами или же в рамках их войн за территории со скотом в роли смертных, кровью которых они и питаются.

### **«Не мир Я вам принес, а меч»<sup>9</sup>**

Невозможно не упомянуть и факты сопротивления со стороны людей, которые представлены либо организациями, появившимися еще в Средние века [Bridges, 1992], либо же людьми, которые тем



*Динамика развития методов борьбы с кровососами сквозь времена и эпохи.  
(Сожжение светом Солнца и огнеметом соответственно).*

*Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GHnaU>*

<sup>9</sup> Матф.: 10: 34.

или иным образом столкнулись с вампирами, в стремлении бороться с ними [Vaugh et al., 1999]. Зачастую простой смертный не может сопротивляться даже самому молодому кровососу.

Как правило, жизнь охотника заключается в героическом самопожертвовании, разрыве отношений с другими людьми (кто же из истинных любителей подобного тематизма не знаком со всей этой вампирской подоплекой) и постепенной утрате рассудка. Ветеран такой опасной войны, сходя от нее с ума, даже в мелочах обывательской жизни может увидеть тонкую манипуляцию злых существ, хотя порой ее там и вовсе нет.

### **«Чему мы все свидетели»<sup>10</sup>, или промежуточные результаты исследования**

Перед подведением промежуточных итогов анализа, проведенного нами выше, стоит заметить следующее. Рассмотренные вселенные являются зарубежными продуктами массовой культуры (британский «Warhammer 40000» и американский «Мир Тьмы»). Потому, если они и поднимают проблемы падения человека и необходимости вызова темным сторонам души, которые могут быть близки широкой аудитории, то их основной «посыл» несколько в ином. Люди постсоветского пространства (правда, последнее время все реже...) традиционно черпают свое вдохновение и перенимают народный миф из советского кинематографа и мультипликации.

По мнению исследователей советской визуальной культуры, это

---

<sup>10</sup> Деян.: 2: 32.

«обычные люди с высокими моральными качествами, для которых нравственные отношения являются ключом для выполнения сложных социальных задач или же решения личных проблем. В таком социальном окружении любые материальные невзгоды не только перестают быть неразрешимыми проблемами. <...> В подобной доктрине советский киномиф уверенно вводит в контекст своих повествований историю обычного человека со спектром его уникальных переживаний за себя, других людей, свою страну и все человечество. С этого момента советская культура в лице послевоенного кинематографа экзистенциальную ориентацию со специфической сюжетикой, героикой, идеалами и сценариями их достижения» [Некита & Маленко, 2022: 106–107].

Андрей Некита и Сергей Маленко пишут о том самом мифе, что был исторически передан нашим современникам в наследство и который отличается тем, что

«советский человек стал новым и главным символом архетипа “Самости”, его эталоном, созданным коллективными усилиями советской культуры в XX веке и полностью соответствовавшим антропологическим и культурным параметрам способа производства “совершенного человека”» [Некита & Маленко, 2022: 110].

Рассматриваемые нами вселенные, как и многие другие феномены массовой культуры (если не все), несут в себе «посыл» именно такого универсального мифа. Немного приоткрывая завесу анализа всего гротеска насилия и жестокости, изложенного нами далее, стоит заметить, что все эти конструкты, по нашему убеждению, представляют собой звенья и этапы издевательства разработчиками этих игровых вселенных над их собственными отечествами. Свести же, скажем так, подобный миф видится возможным к нескольким следующим формулировкам:

- зло, насилие и произвол власть имущих были, есть и будут всегда, какой бы бесчеловечной их природа ни была;



- нравственный человек, скорее всего, слаб и беззащитен перед лицом зла, поэтому единственный путь для него в таких условиях – фанатизм и ревностное самопожертвование;
- если индивиду не представляется возможным или желаемым принятие участия нравственного человека, то ему всегда можно перевернуться на другую сторону, пойти на сделку со злом, получая при этом могущество и/или несколько лишних дней существования (а может и больше!).

Постепенно после развала СССР эти вселенные проникали и в нашу отечественную культуру, качественно трансформируя объединяющий миф, который «носит» в себе и современная молодежь. Ввиду чего становится «немного не по себе» от возможных мрачных перспектив. Игротехники, которые были заняты разработкой подобных игровых вселенных, скорее, зло высмеивают человечество и издеваются над свои национальными традициями и народными фольклорными историями, руководствуясь в качестве нравственных ориентиров приведенными нами выше тремя пунктами, нежели стремятся к чему-то разумному, доброму и вечному.

Оценивая промежуточные результаты исследования, стоит обобщить анализ игровой вселенной «Warhammer 40000». Некий Сверхчеловек (если его вообще можно назвать человеком) Бог-Император, пытаясь бросить вызов судьбе, в состоянии фанатичного религиозного почитания пустых образов ума перед бурей в океане иррационального, втравил все человечество в

вечную войну со всем чужеродным и потусторонним. Сравнивая подобную абсурдно-игровую ситуацию с нынешней действительностью, отметим, что все это отлично транспонируется на общество постмодерна и присущую ему массовую культуру.

### «Слепой ведет слепца»<sup>11</sup>

Современный социум буквально разрывается между слепым следованием «наукосообразности», «целесообразности» и «духовности» (опять-таки, критика не в сторону подлинных последователей таких идеалов, а как раз в сторону мнимых!) и открытым потаканием своим низменным порокам [Пивоваров, 2009]. Смерть Бога-Императора удивительно схожа со смертью Бога в словах Ницше, но вместо общества Сверхчеловека приходит новое и более мрачное невежество. В нашем мире дыру в душе размером с Бога люди охотно и бездумно заполняют наркотиками, спиртным, промискуитетом, с фанатично-религиозным рвением оправдывая это теми или иными научными открытиями, а вернее сказать, ненаучными интерпретациями этих открытий. Игровой мир



Вид демонов Слаанеш, Бога удовольствий и излишеств  
и фотография участников гей-парада соответственно. (Найдите 10 отличий!).  
Изображения размещены в свободном доступе на платформе:  
<https://clck.ru/3GHnye> <https://clck.ru/3GHnzu>

<sup>11</sup> Матф.: 15: 14.

«Warhammer 40000» во всем ужасе показывает подобную удручающую картину страшных альтернатив: или человечество держится в жестких рамках, установленных открытой клерикальной диктатурой, или же человечество разлагается в мутном океане своих пороков.

Отдельно привлекает внимание то, что обе противоборствующие стороны имеют своих «наставников-родителей» в форме религиозного культа – Император или Омниссия у так называемых лоялистов и Губительные Силы у последователей хаоса (отдельно отметим тот забавный факт, что Нургла порой называют «дедушкой»). Раскрывая такое «сценарное программирование» широких масс, населяющих эту вселенную, нельзя не вспомнить слова психолога Эрика Берна:

*«сценарий дается человеку на всю жизнь. В основе его лежат детские решения и родительское программирование, которое постоянно подкрепляется» [Берн, 2022: 283].*

Показательно, что как и в действительной жизни на нас влияют родители и социальные институты, так и в «Warhammer 40000», но не без особенностей. Так властные институты (представители церкви, планетарные администрации, правоохранители «федерального» и планетарного уровней и т. п.) всячески стремятся к вытеснению иных акторов формирования мировоззрения (сладкими речами, холодным расчетом, огнем и мечом, а порой и всем сразу или же в той или иной комбинации). Порой они конкурируют за влияние между собой, намеренно порождая интриги, провоцируя локальные «войнушки» и более мелкие



вооруженные столкновения. В итоге, у обывателя не остается никакого иного выбора, кроме как следовать навязанной сверху воле (или же погибнуть, пытаясь сопротивляться).

При этом вспомним, что Эрик Берн специально отмечал в этой связи:

*«Победитель – это тот, кто становится капитаном футбольной команды, встречается с самой красивой девушкой или выигрывает в покер. Непобедитель никогда не промахивается по мячу, назначает свидание симпатичной девушке или по окончании игры остается при своих. Неудачник вообще не попадает в команду, у него нет девушки, или он проигрывает все деньги. <...> Классическим примером неудачника является человек, который без достаточных оснований заставляет себя страдать от той или иной болезни либо наносит себе увечья. Если же у него есть достаточные основания, он может стать мучеником, а это лучший путь к победе через поражение» [Берн, 2022: 285].*



*Когда отец застал старшего за избиванием младшего, или битва Императора с примархом Хорусом, повергшим примарха Сангвиния.*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GHoAa>*

Показательно, что именно эта мысль родоначальника транзактного анализа крайне интересным образом перекладывается на учение Империи о мучениках, на жертвах которых он и стоит.

Отметим еще тот факт, что церковные конфессии в мрачном будущем человечества даже не пытаются привести каждого верующего к победе в игре именно своего сценария, а обращают поражение своих граждан «неудачников» в подлинное торжество мученика. Такое усердие превращается в проповедь именно наиболее пагубного пути для самого человека, ради всего общества (или тех, кто был рожден и воспитан для того, чтобы быть «победителем»). Отдельный и одновременно забавный момент состоит в том, что в сообществе нет однозначной позиции о том, был ли выполнен замысел Бога-Императора, то есть нет однозначного ответа: «победитель» он или «неудачник»? С другой стороны, служение Хаосу – это уже и есть полное поражение из-за факта продажи своей души и ее осквернения, или же есть лазейка для выгодного обмена (как, например, у некоторых избранников Темных Богов)?

### **«Кесарю кесарево»<sup>12</sup>**

Особенно интересно посмотреть на общественный строй человечества мрачного будущего. Отметим, что экономика практически «упускается» из виду, фанаты часто рассматривают какие-то частности, но не видят самого главного. В социуме Империи есть и потомственная аристократия, и частные

---

<sup>12</sup> Матф.: 22: 21.

собственники средств производства (порой вместе со всей планетой), и есть даже собственность в руках церквей. Власть не против какого бы то ни было строя на планете, если это не мешает уплате налога и основным принципам устройства (религия, договоренности прошлого и прочее). Таким образом, у исследователей возникает закономерное сравнение такого социального устройства с «неофеодализмом» [Березуев & Петров, 2022], которое прослеживается в современности. В итоге, что в действительности, что в самой игре, человек сталкивается с тем, что кто-то «наверху» с кем-то договаривается, а ему остается лишь принять этот факт и следовать указаниям непосредственного начальства (которое, вполне вероятно, находится в аналогичном положении).

Говоря об игровом «неофеодализме», сразу же вспоминаются «вольные торговцы», получившие свою власть от самого Бога-Императора, что закреплено в соответствующем патенте. Эту ценную бумагу передают по наследству вместе со всем имуществом, которое может включать не только огромные капиталы, но и целые планетарные системы со всем населением. Впрочем, «вольный торговец» обязуется, собственно, вести торговлю, осваивать новые планеты и так далее. Это представляет собой своеобразную экстраполяция политики «Ост-Индской Компании» в выдуманное будущее. При этом в русле того же «неофеодализма», возвращение потерянных колоний человечества (в том числе посредством порабощения их населения) тоже входит в обязанности такого представителя Империи.





Планетарный губернатор с ожирением - формообразующим «профессиональным заболеванием».  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
<https://clck.ru/3GHoRG>



*Вольный торговец в «скромном» облачении, или сколько же звездных систем на самом деле стоит твой повседневный «шмот»?*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе:*

*<https://i.pinimg.com/736x/4e/d1/80/4ed180f897d125b475768cf3ea79cc7a.jpg>*

Колониальная политика, завоевания планет с сырьем, непомерно тяжелые налоги (и ореол «имперскости» в придачу) очень напоминают описание империализма, данное в свое время Владимиром Лениным: «во-первых, монополия выросла из концентрации производства на очень высокой степени ее развития» [Ленин, 1952: 213]. Например, адепты Культа Механикус являются практически монополистами на высокотехнологичное производство (а их миры-кузни освобождены от налогов!). Зачастую на той или иной территории Империи действует одна единственная фирма по производству той или иной провизии (или разные аристократические династии пользуются аналогом «франшизы»). Продолжим наши аналогии. По мнению Владимира Ленина, именно «монополии привели к усиленному захвату важнейших источников сырья, особенно для основной, и наиболее



картелированной, промышленности капиталистического общества» [Ленин, 1952: 214].



Чернь, или господа, которые уплатят за все! Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.pinterest.com/pin/66498531981979352/>



Как раз это и отображается в деятельности по освоению новых планет вольными торговцами под собственными протекторатами: происходит торговля планетами вкупе с их важнейшим ресурсом – населением. И если деятельность банков по большей части вообще не освещается разработчиком игры, то колониальная экспансия, подразумевающая

*«борьбу за источники сырья, за вывоз капитала, за “сферы влияния” – т. е. сферы выгодных сделок, концессий, монополистических прибылей и пр. – наконец за хозяйственную территорию вообще» [Ленин, 1952: 215],*

представлена вполне явно, начиная от завоеваний Императора, заканчивая актуальными 41-ому тысячелетию действиями власть имущих, которые действуют от Его имени.

### **«И в Меня веруйте»<sup>13</sup>**

Рассмотрение же верований Министорума наводят авторов на мысль о том, что и в нашем обществе есть некая Сверхидея о верховенстве человека как некоего существа над остальной природой. При этом традиции и обычаи имеют плюралистичный характер. Вера Империи имеет всего две догмы: «Император = единственный Бог» и «Император жил среди людей». Учитывая то, что сам же Бог-Император себя Богом не считал и не требовал поклонения, то стоит обратить внимание на то, что само это кредо разработал Примарх Лоргар, за что и был наказан своим «отцом». В последующем «блудный сын» перешел на сторону Губительных

---

<sup>13</sup> Иоан.: 14: 1.

сил, осуществляя отправление религиозных поклонений уже исключительно в их адрес.



*Лоргар-последователь Императора и Лоргар-последователь Хаоса; или ты то, во что ты веруешь! Изображения размещены в свободном доступе на платформе:  
<https://clck.ru/3GHpJ4> <https://wh.reactor.cc/post/4074306>*

Примечательно, но лишь единицы в рамках описываемой игровой вселенной знают о том, что главный апологет веры в Бога-Императора стал в ряд главных врагов Империи. Спору нет, выглядит это довольно иронично, но, с другой стороны, уж очень напоминает реальную историю зарождения научного этического кодекса после разработки ядерного оружия в XX веке. Уже после его разработки и первого применения власть имущие предприняли все меры, чтобы ввести обывателей по всему миру в состояние сильного страха перед грядущей атомной трагедией, нагнетаемого от десятилетия к десятилетию, однако эти исследователи и разработчики зачастую продолжают иметь статус «почитаемых» и «лучших» людей.



*«Крестный» ход каждое воскресенье, или религиозное факельное шествие Министорума.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/xwCQ>*

### **«Итак, будьте мудры, как змии, и просты, как голуби»<sup>14</sup>**

Таким образом, здесь напрямую задевается вопрос о Кредо Механикус, которое, скорее, является верой в научные достижения прошлого при формальной тотальной профанации оногo. Зачастую люди в рамках той или иной дискуссии требуют критичности, обоснованности и доказательности, преподнося себя в качестве неких «вершин разума», но в случае прямого вопроса о сути научной методологии просто не способны дать вразумительный ответ. В том числе, культ Механикус отвергает тот искусственный интеллект, который способен, по некоторым

---

<sup>14</sup> Матф.: 10: 16.



оценкам, навредить человечеству, но более простые его формы охотно обожествляются в качестве «Машинного Духа». Это напоминает ситуацию из реального мира, когда проблемы, связанные с искусственным интеллектом, преподносятся людям как однозначно безопасные, хотя, на самом деле, это как раз полностью наоборот. Потребительские массы намеренно «подсаживаются» властями на повсеместное использование таких цифровых средств, с помощью которых появляются новые возможности держать их в страхе. Притом никто не объясняет людям сути различий между искусственным интеллектом и искусственным сознанием, что и является главной точкой преткновения. Нельзя упустить в этом контексте и явную параллель с культом технического трансгуманизма. Адептус Механикус, за редким исключением, отказываются от собственного естественного тела в пользу имплантов, которые заменяют им не только мышцы, кожу, скелет, но и органы восприятия, а также участки мозга. Что явно напоминает процессы, связанные с внедрением в мозг и/или тело человека тех или иных устройств, что не обязательно связано с утратой конечности или иной формой инвалидности.



Член культа Механикус чинит свою искусственную руку. Рядом приведена фотография современного протеза руки. Изображения размещены в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/3GKcuo>



<https://clck.ru/3GKcvq>

Невозможно не вспомнить в этой связи слова немецкого философа Мартина Хайдеггера:

*«мы можем использовать эти приспособления так, как их и нужно использовать, но при этом оставить их в покое как то, что на самом деле не имеет отношения к нашей сущности. Мы можем сказать “да” неизбежному использованию технических средств и одновременно сказать “нет”, поскольку мы запретим им затребовать нас и таким образом извращать, сбивать с толку и опустошать нашу сущность» [Хайдеггер, без даты].*

Однако, в случае с культом почитателей машин (показательно, что порой это применимо и к современному человечеству, которое будто бы нарочно подражает его адептам), налицо явная подмена, попытка, насколько это возможно, сдвинуть границу слияния органического с синтетическим: будь то с компьютеризированным или же металлическим телом.

Таким образом, Адептус Механикус представляет собой культ киборгов, почитающих и боготворящих древние (зачастую уже устаревшие и упрощенные) технологии, проповедующих превращение человека в машину или ее подобие. После такого вывода по этому культу, невольно задумываешься о том, насколько мы сегодня «далеки» от того «далекого» будущего рабства людей во владении машин...

### **«Ибо отец ваш дьявол»<sup>15</sup>**

Фиксируя результаты нашего исследования, стоит несколько обобщить анализ вселенной «Мира Тьмы». Однажды в ней по некоторым причинам возникли вампиры, которые оказались

---

<sup>15</sup> Иоан.: 8: 44.

Вампир клана Гангрел в облике морского чудовища, или на что способна прогрессивная вампирская «косметика».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GKd9q>



наделенными сверхъестественными способностями, черпаемыми ими из своего проклятья и специфики применения крови. Однако общество вампиров по примеру человеческого также неоднородно, а потому после организованного сопротивления людей на пороге индустриальной революции произошло разделение вампиров на так называемые секты. Резюмируя суть их идеологий, заметим, что они сводятся к «капитализму с человеческим лицом» и террористической диктатуре, притом обе системы строятся на насилии [Чернов, 2016: 114].

Это отлично сопоставляется с борьбой различных форм капитализма между собой. Невозможно не припомнить в этой связи слова Ленина:



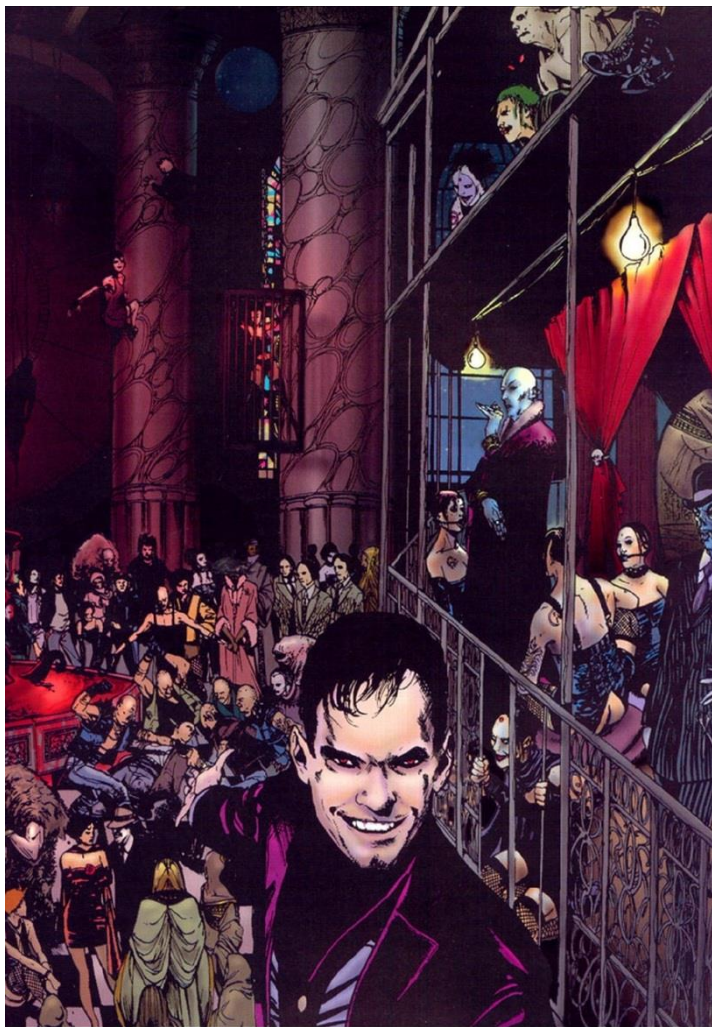
*«интересы алчной буржуазии, интересы капитала, готового продать и разорить свою родину в погоне за прибылью, – вот что вызвало эту преступную войну, несущую неисчислимы бедствия рабочему народу» [Ленин, 1967: 173].*

Поразительно, но в приведенной нами выше цитате остается только поменять буржуазию на вампиров, капитал – на голод зверя, а прибыль на – витэ – она же кровь человека (которой, собственно, вампир и питается).

При этом обращенный в вампира не просто получает большую власть над смертными. Осознание себя «не человеком», невозможность умереть от старости, вынужденное включение в, казалось бы, потусторонний мир, открывает не только путь к самореализации на новом поприще, к достижению «мечт» и повышению ставок в интригах, но и полную утерю прежних смыслов, а также интереса к существованию.

Некоторые книги правил представлены записями отдельных персонажей из самой вселенной, однако и научные, исторические, религиозные изыскания также прослеживаются. Но что потом? А при всем этом вампир, как проклятое или уже не совсем человеческое существо, встречается один на один с самыми мрачными и злостными страстями, которые подвигают его лишь на различные зверства и излишества.

Игрокам этой вселенной предлагается не только альтернативная борьба на политической арене, не только война между сектами вампиров, но и проживание/переживание внутренней трагедии, которая изнутри съедает все остатки человечности. Чем не готовая картина осмысления и переживания



*Сбор вампиров Шабаша, или  
типичная вечеринка современной  
молодежи.  
Изображение размещено в свободном  
доступе на платформе:  
<https://goo.su/t4xRLkV>*

бессмыслицы собственной жизни у некоторых представителей человечества в реальной сегодняшней действительности? Обладая возможностью в пару кликов открыть доступ к большому объему информации, побывать во многих местах мира, освоить чуть ли не любую профессию, современный человек вполне может растеряться, потерять нить между смыслом и происходящим, пытаться закрыть в душе «дыру размером в Бога» самыми разными весьма и весьма сомнительными удовольствиями.



*Вампир клана Носферату, получившая свойственные этому клану уродства, вспоминает дни своей бытности человеком, или «Свет мой зеркальце скажи...».*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
<https://goo.su/z72sDxo>*

### **«Порождения ехиднины»<sup>16</sup>**

Здесь-то как раз и появляются пути. Если сторонники Камарильи высмеивают веру в Каина и основателей кланов, то Шабаш, наоборот, ее исповедует и жаждет расправы над своими «предками». Однако, зададимся вопросом, если эта секта настолько жестокая, то как она сохраняет хоть какой-то цивилизованный вид? Ранее рассмотренные нами пути становятся возможной альтернативой человечности, поскольку вампир принимает новую парадигму восприятия, которая помогает ему бороться с внутренним зверем либо же проявлять зверства «не

<sup>16</sup> Матф.: 3: 7.



теряя рассудка», то есть направить ее в необходимое русло (зачастую гораздо более интересное для старейшин Шабаша).

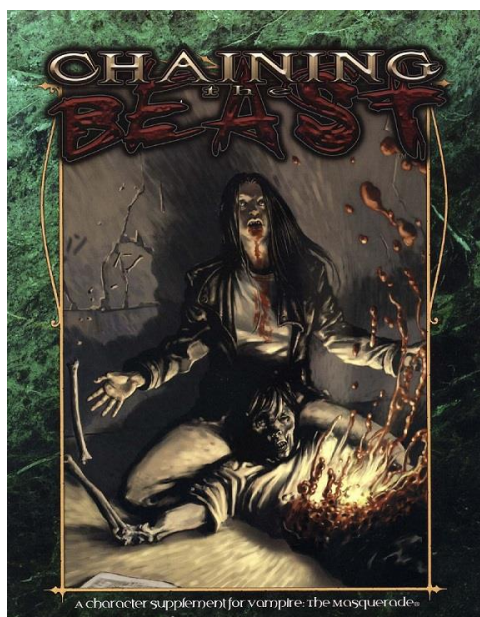


Архитектура из тел живых людей за авторством вампиров клана Тзимисци.

Изображение размещено в электронной книге «Clanbook: Tzimisce, Revised ed.» [Lucien Soulban et al., 2001] на странице 26 в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/igf5j>

В этом месте нам хотелось бы обратить внимание на явную параллель, связанную с тактикой популяризации альтернативной, нетрадиционной культуры, которая дает новые смыслы в контексте изобилия развлечений и удовольствий. Нельзя не упомянуть идеи Виктора Франкла, отмечавшего, что человек – «это существо, которое всегда может сказать "нет" своим влечениям и которое не должно всегда говорить им "да" и "аминь". Когда он говорит им "да", это происходит всегда лишь путем идентификации с ними» [Франкл, 1990: 107], а указанные выше пути «выбираются» тогда, когда от человечности вампира остается только след. Новые ориентиры

кровососа предлагают ему сжиться со своей проклятой, зверской природой, сказать ей «да» (но иногда категорически ответить «нет»), но не раствориться в ней. Путь – это попытка синергии с внутренним зверем и жаждой крови в буквальном смысле. Не так ли редко многие представители нашего общества составляют для себя совершенно безумное и бесчеловечное личное кредо, чтобы избежать самоосуждения за совершаемое?



Обложка официальной книги правил по вампирским путям (Сковывая Зверя), или «не ты ты девушку бессердечной назвал...». («Chaining the Beast» Gavin Bennett et al., USA, 2003).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/8pZcPYe>

### **«Сим знаком победишь», или к вопросу о символической структуре игровой вселенной**

Таким образом, события и тенденции действительности в игровых вселенных традиционно отражаются через символические структуры. Э. Кассирера в связи с этим отмечал, что

*«есть еще третье звено, которое можно назвать символической системой. Это новое приобретение целиком преобразовало всю человеческую жизнь. По сравнению с другими животными человек живет не просто в более широкой реальности – он живет как бы в новом измерении реальности» [Кассирер, 1998: 470–471],*

А это значит, что мы должны уделить этому феномену особое внимание.

И, действительно, игровой процесс непрерывно погружает в себя человека – «копиями», рисунками, миниатюрами, текстами и прочими предметами, которые являются символами. Порой это заходит так далеко, что игрок теряется в них, ведь соответствующей действительности за ними и вовсе нет, разве что присутствует ее иносказательная и сатирическая трактовка.

Далее Э. Кассирер пишет:

*«Человек уже не противостоит реальности непосредственно, он не сталкивается с ней, так сказать, лицом к лицу. Физическая реальность как бы отдаляется по мере того, как растет символическая деятельность человека. Вместо того чтобы обратиться к самим вещам, человек постоянно обращен на самого себя. Он настолько погружен в лингвистические формы, художественные образы, мифические символы или религиозные ритуалы, что не может ничего видеть и знать без вмешательства этого искусственного посредника» [Кассирер, 1998: 471].*

Однако, в подобном случае, как же возможно обнаружить то, что же именно символизируется?

Оговоримся, что игрок попадает в иное, отличное от реального мира пространство, где происходит символическое обыгрывание тех конфликтов, которые ему интуитивно понятны из опыта его жизни в действительности. То есть человеку представляется эдакое «обновление» видения хорошо известных проблем, порою в очень утрированных, гротескных и мрачных тонах. Знакомство игрока с литературой, не только, собственно, игротехнической, содержащей указания по правилам и условиям игры, но и художественной, описывающей те или иные события и



сюжеты обитателей этих вселенных, значительно приближают человека к пониманию полюбившейся игровой «химеры». Невозможно обойти стороной и фанатское творчество, которое проявляется не только в обсуждениях на различных платформах, оригинальных рисунках и теориях по поводу тех или иных загадок игровых вселенных, но и написание собственных модификаций к цифровым играм. Ко всему этому добавляется кинематограф, литература, изображения, игровые фигурки, имитации предметов быта, оружия, одежды из вселенной и т. д., и игровой мир только разрастается и ширится.

Возвращаясь к социальной действительности и тому, как она преломляется в этой игре, стоит отметить, что в ней, как можно заметить, все намерено исполнено в тонах гротеска, вычурности и «показухи». Действительно, далеко не каждый представитель современной молодежи может осилить труды социальных философов прошлого и настоящего, поймет книги и мысли представителей экзистенциальной или постмодернистской философии. Но вот «осилить» драматизм отступничества примархов и постичь перипетии жизни имперских граждан, растянутые на несколько десятков популярных книг, сможет запросто. Ввиду чего, вполне можно представить литературу, посвященную такого рода играм (как и самое игровое участие в событиях или последствиях этих событий), как некую особую форму усвоения критики современности, ее строя и сонма ее главенствующих «несуразиц», о чем на рубеже XIX–XX веков писал такой политический деятель, как неоднократно цитировавшийся нами В. И. Ленин. Благодаря спонтанно и специфично подобранным

символическим структурам, подобные практики становятся не только гипотетически представимыми, но и действительно реализуемыми.

Таким образом, обычный человек причудливо сплетает свою повседневность с фантазиями игровых миров с тем, чтобы хоть как-то выразить то, что чувствует или о чем думает. Именно так и возникают сетевые фанатские сообщества.

### **«Ибо, где двое или трое собраны»<sup>17</sup>**

Пытаясь разобраться в сущности игрового фанатизма и особенностях коммуникации таких сообществ между собой, необходимо обратиться к идеям М. Кастельса. Он справедливо указывал, что возможно,

*«нужно сделать следующий аналитический шаг к пониманию новых форм социального взаимодействия в эпоху Интернета: переопределить понятие «сообщество», пересмотреть значимость его культурной составляющей, обратить внимание на поддержку с его стороны для отдельных индивидуумов и семей и перестать увязывать его социальное существование исключительно с материальным базисом» [Кастельс, 2004: 133].*

Благодаря подобной интерпретации Интернет-движений как раз и стала возможной квалификация групп поклонников таких и иных компьютерных игр как своеобразных «сообществ».

Ведь интерес ко вселенной проявляется не только в виде клубов по интересам, которые коммуницируют именно в «живом» игровом процессе. Многие знакомы с подобными вселенными благодаря как раз таким сетевым сообществам, которые трактуют те

---

<sup>17</sup> Матф.: 18: 20.

или иные игровые сюжеты и символы в разных ключах, распространяя свое творчество в Сети. Об этом М. Кастельс пишет следующее:

*«сообщают о результатах исследования общественного участия, которые показывают, что пользователи Интернета (при совпадении всех прочих параметров) чаще посещают художественные мероприятия, читают больше книг, чаще ходят в кино» [Кастельс, 2004: 147].*

Более того, как было показано ранее, в Сети происходит непрерывный обмен товарами, тематическим творчеством, авторскими сюжетами для ролевых игр, описанием собственных трактовок их сюжетов и прочими продуктами игрового интереса. Все это как раз и составляет специфичную информационную игровую субкультуру. В рамках настоящего исследования нами были частично продемонстрированы ее проявления в виде ссылок на иллюстрации, статьи на соответствующие ресурсы по типу энциклопедий с тематическими статьями, которые составляют и сами фанаты, а не только разработчики игр. Некоторые члены такого сообщества проявляют «героизм», например, покупая и самостоятельно переводя книги правил, собирая материалы на сайтах, предоставляя их другим членам сообществ в бесплатное пользование.

Специфика включенности в такую сетевую среду непременно преобразует цифровую повседневность. О чем М. Кастельс писал так:

*«Люди, живущие параллельной жизнью на экране, тем не менее связаны желаниями, страданиями и брэнностью их физических сущностей. Виртуальные сообщества предлагают новый драматический контекст для размышлений о человеческой идентичности в эпоху Интернета» [Кастельс, 2004: 144].*

Итак, преобразование в иных символах тех или иных переживаний образует особый дискурс, посвященный именно этой вселенной, направленный на обсуждение ее внутренней истории,



персонажей, книг и переводов, тому или иному художественному творчеству, а также анализу замыслов, достижений и просчетов разработчиков.

Что интересно, М. Кастельс специально акцентировал внимание на игровой специфике коммуникаций подростков в таких Интернет-сообществах, указывая, что ролевые игры и

*«конструирование идентичности в качестве основы онлайн-взаимодействия составляют лишь малую долю системы социальных связей, основанную на Интернете, и этот вид практики большей частью концентрируется вокруг тинейджеров. В самом деле, подростки — это люди, пребывающие в процессе открытия своей идентичности, экспериментирования с нею и выяснения того, кем они на самом деле являются или, возможно, станут. Они представляют собой увлекательный объект исследования для понимания того, как происходит формирование личности и экспериментирование с нею» [Кастельс, 2004: 143].*

Что лишь подкрепляет авторскую идею о том, что есть тесная взаимосвязь между фанатом, вселенной и сообществом, ей посвященным.

### **«Не приходило то на сердце человеку»<sup>18</sup>**

Есть и еще одна интересная деталь, состоящая в том, что разработчики вселенных при создании своих миров вдохновляются теми или иными явлениями нашего мира. С другой стороны, формулировки: «Империиум – самое жестокое государство человечества за всю его историю», «Мир Тьмы – это как наш мир, только хуже» и прочие (в том числе отсылающие к истории конкретных государств и реальным литературным произведениям)

<sup>18</sup> Кор. 1: 2: 9.

высказывания о вселенных (исходящие как от игротехников, так и от фанатов) вызывают серьезные сомнения в том, насколько связь с действительностью крепка.

Рассматривая особенности «химерических эманаций творческого гения» разработчиков, нельзя не упомянуть концепцию симулякров и гиперреального Ж. Бодрийяра, который писал:

*«Фактически это уже больше и не реальное, поскольку его больше не обволакивает никакое воображаемое. Это гиперреальное, синтетический продукт излучения комбинаторных моделей в безвоздушном гиперпространстве. В этом переходе в пространство, искривление которого больше не является ни искривлением реального, ни искривлением истины, эра симуляции открывается, таким образом, через ликвидацию всех референтов – хуже того: через искусственное воскрешение их в системах знаков, материале еще более гибком, чем смысл, поскольку он предлагает себя всяческим системам эквивалентности, всяческим бинарным оппозициям, всяческой комбинаторной алгебре. Речь идет уже не об имитации, не о дублировании, даже не о пародии. Речь идет о субституции, подмене реального знаками реального» [Бодрийяр, 2015: 7].*

Действительно, при более детальном рассмотрении становится заметно, что все эти отражения скорее соответствуют симулякрам. Игра в вечную войну, жестокую диктатуру, небывалые зверства, кровавую борьбу могущественных существ между собой и иные символические структуры конфликтов в описываемой вселенной как раз и составляют суть того самого гиперреального:

*«именно как гиперреальные события, которые уже не имеют конкретного содержания и собственных целей и лишь бесконечно отражаются друг в друге (точно так же, как так называемые исторические события: забастовки, демонстрации, кризисы и т. д.)» [Бодрийяр, 2015: 33–34].*

Конечно, все рассмотренные сравнения имеют некоторую условность, ввиду которой большинство фанатов не относятся к

таким параллелям серьезно. Заключается же такая условность в «самостоятельной» жизни этих вселенных. Эта «самостоятельная» жизнь заключается в том, что именно группы разработчиков занимаются продвижением сюжетов в глобальном контексте, а совместно с фанатами – в локальном. В том числе невозможно точно ответить, был ли настолько глубоко вложен творцами в игровой контекст именно этот конкретный смысл или нет. С другой стороны, точно возможно утверждать, что вселенная представляется исключительно симулякрами, либо необходимо признать существование Бога-Императора и сообществ вампиров. Притом представляется возможным рассмотреть то, как изначальные некие отсылки на действительные феномены (например, отсылка на британские частные школы и университеты в виде закрытых образовательных учреждений, воспитывающих элиту общества Империиума, Схол Прогениум) обретают самостоятельную жизнь по отношению к источнику вдохновения (а также по отношению к упомянутым реальным местам, например, городам, планетам, галактикам и т. п.).

Однако, все более углубляясь в понимание игровых симуляций, мы понимаем, что недостаточно знать, что та или иная вселенная непрерывно симулирует те или иные события, общественные отношения и прочие явления, необходимо учитывать и то, что и сами игровые сессии симулируют жизнь в этом универсуме. И, при этом, здесь нет никакого притворства, поскольку этого действительно нет. Но, с другой стороны, подобные коллизии вполне могут подтолкнуть и самих игроков, и исследователей к рефлексии и проведению параллелей.



### «Называемый Близнец»<sup>19</sup>

При рассмотрении игровых вселенных нельзя не задаться вопросами о том, как вообще такое можно было придумать, как такое смогло стать популярным, каким образом подобные символы и симулякры «оживают»? При изучении такого специфического объекта, стоит прибегнуть к идеям структурализма Ж. Лакана. Он указывал, что в конечном итоге,

*«Я всегда оказывается только половиной субъекта – причем той, которую, находя, он одновременно теряет. Понятно теперь, что он за нее держится, стараясь удержать ее во всем, что, будь то в другом или в нем самом, мнится ему ее двойником и принимает сходный с ней облик» [Лакан, 1999: 489].*

Благодаря пониманию двойников в природе человека выявляется то, что все эти вселенные предлагают интуитивно понятные альтернативы полей символического и воображаемого. Например, в рамках сессии ролевой игры в «Warhammer 40000» можно встретить техножреца, который будет представлять те или иные возможности взаимодействия с сопутствующим образом его действий и внешнего вида, что составляет символическую структуру для игрока. Вполне очевидно, что любые инновации он встретит агрессивно, считая это оскорблением Бога-Машины, а подарок в виде древней (даже не особо полезной) техники – с большой благодарностью.

Или же, например, в рамках «Мира Тьмы» в городе случайно всплывает новость о том, что некий серийный маньяк-убийца утверждал, что он является вампиром и пьет кровь своих жертв.

---

<sup>19</sup> Иоан.: 20: 24.

Сообщество Камариллы будет яростно бороться против доверия населения к этой новости, поскольку она нарушает Маскарад, а агенты Шабаша, скорее всего, намеренно подстроили данный инцидент и умышленно навели журналистов на такую «сенсацию». В это же самое время охотники могут «клюнуть» на такую информацию и организовать расследование, нарвавшись на вампиров Камариллы, которые пытаются «замести следы». Все в такой сессии ориентировано на развитое воображение группы игроков и ведущего. Именно игра призывает сплести свое «реальное» с предлагаемой альтернативой.

В процессе взаимодействия игрок «создает» нового двойника – игрового персонажа, который более не ограничен предыдущими рамками, голос Другого на него не действует, теперь этот двойник подвержен голосу «иного» Другого, что диктуется самой игровой вселенной. Это реализуется в понятных и утрированных формах, что и становится для игрока наиболее заманчивым. Игровая вселенная дает человеку возможность именно в ней проявить его нереализованные желания и мечты. Например, принятие роли агента Инквизитора в мире вечной войны с последователями Хаоса, слуги ксеносов и прочих предателей людского рода на перенаселенных мирах Империиума и т. д. Или же игроку представляется возможность «прожить» роль вампира, теряющего нить осмысленного существования, который попал в зависимость от хитрых и злонравных старейшин, столетиями плетущих свои замыслы друг против друга.

При первичном ознакомлении с игровой вселенной и получении опыта игры, некоторые ведущие настоятельно рекомендуют пользователю отыгрывать именно себя. Это вполне важно, так как в таком случае проживается конфликт между Другими как из игровой, так и из действительной вселенных. С получением «игрового стажа» человек все больше научается переключаться между мирами, создавая более адекватного двойника, активно вытесняя в него то, что более соответствует условиям вселенной. Нельзя не отметить и того факта, что полученный игровой опыт не забывается и не пропадает. Некоторые фанаты не только проецируют своих двойников на игровой мир, но и проецируют игровой мир на свое понимание действительности. Узрев некоторые параллели коммуникации вселенных, человек смешивает символическое и воображаемое вселенных. При этом все действие происходит на фоне того, что выбор вселенной уже заранее подразумевает наличие там двойника, который и притягивает будущего фаната. Это может протекать через эстетические образы, сюжеты художественных произведений, игровые интеракции, но только как «увидев себя в зеркале», человек начинает интересоваться и углубляться в игровой мир.

Исходя из мысли Ж. Лакана о том, что

*«когда мы обращаем внимание на роль зеркального аппарата в явлениях двойника, служащих проявлением определенных психических*



*реальностей, порою разнородных, образ, зримый в зеркале, представляется для них порогом видимого мира» [Лакан, 1999: 511],*

хорошо видно, что взаимодействие со вселенной, казалось бы, в действительности не проявляющейся, одновременно дает возможность пользователю в игровой форме выйти за границу собственного понимания о себе. Даже в условиях разрыва с объектом вдохновения, человек не только прибегает к игровому, но и привносит из него в обыденное свою рефлексию опыта и новые увлечения. Таким образом, происходит некоторый обмен местами с игровым персонажем, для которого тот самый поклонник становится кем-то запредельным и недоступным. Переработанные игровые символы могут стать частью повседневности фаната, что способствует его идентификации в игровой субкультуре как «своего». Переходы между мирами требуют содержания фаната – то есть его двойников, что определяется созвучностью образов, символов и поднимаемых конфликтов в наборе сюжетов.

Говоря о Лакане, нельзя и не упомянуть позицию Эрика Берна:

*«Антропологи хорошо представляют себе всю серьезность слов “играть” и “игра” и знают, к каким последствиям они могут привести. <...> Ну и, конечно, самой жестокой из всех игр является “Война» [Берн, 2022: 95].*

Не такие ли сценарии, изложенные Берном, как раз больше всего и привлекают молодежь? Не они ли – те самые «недоступные» двойники (Император с его провалом; вампиры с их проклятием кровопийцы, имперские богачи со сверхприбылями и старейшины на грани утери последних осколков человечности)? С другой стороны, не в игре ли можно по-настоящему трансформировать самого себя и свой сценарий и, таким образом,

в условно безопасной среде разглядеть своего двойника? Но такая трансформация (с лучшим для человека исходом) является чем-то скорее гипотетическим.

Отдельно отметим, что такое воззрение, состоящее в том, что человек уже содержит те или иные желания, образы действий и стоящие за ними состояния, определяет притворство, подмену, своеобразное применение символов игры как масок исключительно в качестве формы, а не в качестве содержания игры. Таким образом, полагание того, что формула, приведенная Виктором Костецким:

*«Если человек представляется словами “я – Гамлет”, это не игра, но фраза “я – как бы Гамлет” уже игра. Если человек говорит: “Я женился”, это не игра, но если он говорит: “Я нарочно женился”, то без игрового отношения к браку здесь явно не обошлось <...> Игру как модальность деятельности можно выразить через отрицание закона тождества, на чем в свое время настаивал Г. Гегель, то есть, А не есть А: А как бы А, но не А или А еще А, но уже не А» [Костецкий, 2020: 202] –*

не во всем верно. Получается, если человек только проецирует на свою игровую маску содержание своих собственных желаний, фантазий и сценариев, то, в нашем понимании, это будет игрок, но как бы не он, но все еще он, что снимает отрицание себя в самом себе через игрового не себя, которого в себе содержит, отрицая, что это он. В случае такой «квантовой запутанности» и выявлении, по сути, парадокса, следует лучше сменить парадигму рассмотрения объекта исследования, чем дальше продолжать пережевывать всех «неправых» и «некритичных», ведь таким, в случае тупика, можно оказаться и самому.

### **«И отойдя в сторону, говорили между собой», или обсуждение и дискуссии<sup>20</sup>**

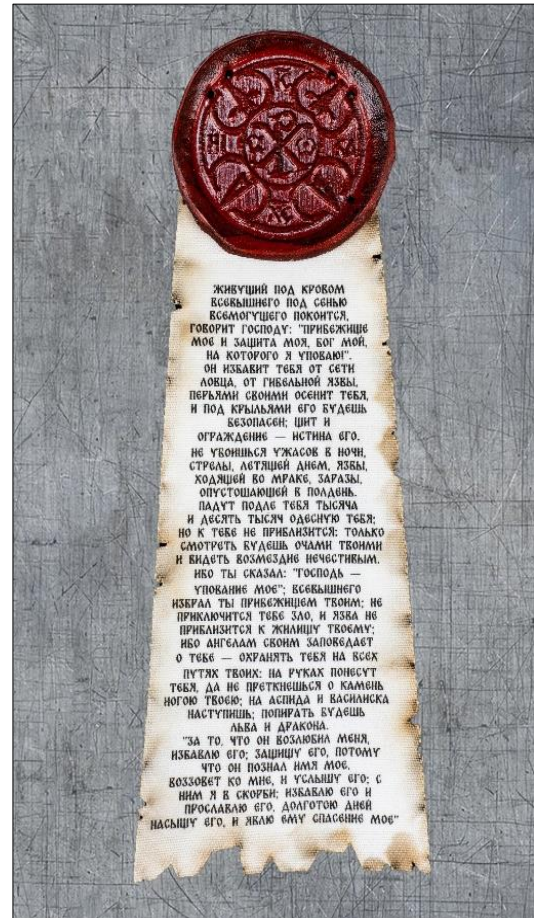
В наши дни рекурсия между игровой, вымышленной интерактивной и действительной вселенными становится все более осязаемой и ощутимой. Например, не так давно, фанаты вселенной «Warhammer 40000» обсуждали освящение так называемых «печатей чистоты» из любимой вселенной для военнослужащих [Достоевский, 2024]. Если же представитель церкви, идя на встречу, «подыгрывал» их увлечениям, то производители, скорее, начали критиковать с указанием на разницу в символах. А истина кроется в древней традиции иудейской религии отмечать «чистое» и «нечистое», которая теперь и вовсе отделилась от оригинала, тогда как пользователи и не помнят его вовсе (по крайней мере, не упоминают).

В настоящее время в кругах поклонников описываемой игры достаточно широко распространено искусство косплея среди фанатов, которые охотно и с превеликим удовольствием «меняются местами» со своими двойниками настолько, что буквально «влезают в их шкуру», попутно радуя не только себя и свои сообщества, но и удивляя сторонних, совершенно не посвященных и случайных наблюдателей. Нельзя не упомянуть, что косплей также проводится и в рекламных целях, поскольку напрямую связан с последующей продажей наиболее удачно получившихся образов всем желающим приобщиться ко вселенной игры и, соответственно, заплатить за это.

---

<sup>20</sup> Деян.: 26: 31.





Изображение «печати чистоты» из вселенной Warhammer 40000 и отечественный аналог в его религиозной интерпретации соответственно.

Изображения размещены в свободном доступе на платформе:  
<https://goo.su/mtgWeP9> <https://clck.ru/3GKeER> (ссылка на товар).



Копия копии (в качестве товара), или симулякр-лазган, даже не скрывающий отсутствие оригинала.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
<https://clck.ru/3GKeTB>



Космодесантник-предатель снова на Terre, или фото одного красивого косплея.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
[https://cdn.shazoo.ru/585799\\_BfzqyAaоoc\\_3.jpg](https://cdn.shazoo.ru/585799_BfzqyAaоoc_3.jpg)



Боевая монахиня и космодесантник в терминаторской броне, или косплеи с учетом канонического роста космодесанта.

<https://clck.ru/3GKesw>



Отряд гвардейцев полка «Корпус Смерти Крига», или ностальгия косплееров по службе в химических войсках. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

[https://i.ytimg.com/vi/eiElQ6i\\_k5Y/maxresdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/eiElQ6i_k5Y/maxresdefault.jpg)



С другой стороны, благодаря популярности и узнаваемости того или иного образа из игровой вселенной, он может быть примененным и с успехом применяется в качестве выражения той или иной позиции. Например, на одном из мероприятий в сатирических целях была представлена огромная статуя Бога-Императора с лицом Дональда Трампа.



*Статуя Трампа (автор Фабрицио Галли), созданная для Карнавала в Виареджо, или заочная «интронизация» вождя!*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе:*

*<https://i.dailymail.co.uk/1s/2019/02/19/09/9989624-o-image-a-34-1550568994351.jpg>*

Стоит отметить, что такая «недостоверность» передачи образа игрового персонажа, вполне вероятно, может быть специфическим средством общения элит, сценарием коммуникации этих элит с массами, а также достаточно оригинальной и весьма продуктивной политической технологией.

Отдельные неоднозначные впечатления могут возникнуть и при прямом сравнении компонентов игровых вселенных с действительностью. И если в случае с фанатами это более чем ожидаемо, поскольку становится некоторым связующим «тайным» языком (плохо скрываемым или практически не скрываемым «секретом Полишинеля»), то те же самые действия со стороны известных и публичных людей выглядят несколько удивительно.





Фотография соответствующей статьи в газете, гениальность или людомания?

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GKfJ7>

Особо отметим, что такое специфическое социокультурное явление как игровое сообщество, основные занятия которого, по сути, составляют лишь игра и коммуникация «по поводу» этой игры, само подобно игре. При этом то, о чем считают нужным говорить игротехники, активно осмысливается и передается публичному обсуждению. Тогда как все, что остается за этой гранью дополняется фанатскими домыслами, предположениями и различными трактовками. Порой эта разница в понимании игровой вселенной различных разработчиков способна вполне серьезно изменить ощущение пользователя от игровой сессии. Более того, откуда же взяться доработкам игр, если не из законов реальной действительности, так или иначе «адаптированных» к игровой вселенной? Таким образом, получается надстраивание некой игры

по созданию развитой культуры игровой вселенной пользователей вместе с игротехниками, что в свою очередь (осознанно или нет) создает и развивает культуру фанатского сообщества.

Российский исследователь Дмитрий Шинкаренко в этой связи отмечает, что к

*«социально-культурным играм относятся игры, моделирующие социальные процессы. <...> Основной целью и задачей культурных игр является формирование культурных моделей поведения, которые содержат в себе элементы биологических и социальных игр, но резко от них отличаются. <...> В этих играх моделируются любые, как реальные, так и виртуальные процессы всевозможных видов и сочетаний между собой» [Шинкаренко, 2010: 53–54].*

Следовательно, само по себе творчество в рамках развития игровой вселенной вполне можно воспринимать в качестве игры. Фанат проникается логикой полюбившейся ему химеры, «вкладывается» в нее, отражая действительность языком игровых символов. В то же время происходит обратное встраивание игры в повседневность и дальнейшее развитие череды взаимных проекций действительности на игру и игры на действительность, что существенно размывает грань между обыденным и игровым.

Зачастую это проявляется в юморе фанатов над жизненными ситуациями, а также над самими собой (или людьми со стороны). С другой стороны, В. Шинкаренко провозглашает тождество «Жизнь – это игра, а игра – это жизнь», что оставляет «на задворках» такие формы свободы, как творчество и любовь, с чем невозможно однозначно согласиться. Высказывание этого автора о том, что жизнь «раскрывает и обретает себя в игре, а игра является душой жизни, невидимым механизмом, приводящим в движение инертную материю» [Шинкаренко, 2010: 46], по нашему

мнению, менее радикально, но все еще настораживает. Более того, стоит отметить, что возникает ощущение тождества процесса самоорганизации системы с игрой, что также оставляет большое количество вопросов.

Также исследователями поднимается проблема погружения в игры с помощью виртуальной реальности через создание аватара. Такой феномен именуется «метавселенной» и порой значительно путает умы из-за своей неопределенности [Dwivedi et al., 2022]. В частности, можно ли представить разворачивающийся сюжет любимой игровой вселенной в условно реальном времени как метавселенную? А можно ли рассмотреть творческую свободу в корректировке конца света, предложенную, например, разработчиками «Мира Тьмы», как метавселенную? А обязательна ли именно виртуальная цифровая среда, ведь участники ролевой игры, например, словесного или живого отыгрыша, параллельно разворачивают события игрового и действительного миров? Скорее всего, описанному выше подошло бы определение «паравселенные» или «квазивселенные», а заперение человека в цифровых симуляциях, по скромному авторскому видению, называть метавселенной – слишком «громко».

Игра, помимо всего прочего, становится полем для «реализации» всего того, что человек не всегда может осуществить в действительной жизни: карьерный рост, профессиональный и личный успех, протестные настроения, гротескное насилие, «эфемерный» героизм, хитросплетение заговоров и прочие подобные приключения. Порой игровой опыт подталкивает человека к чтению и общению с другими участниками сообщества.



Притом человек может замкнуться в данном сообществе с преимущественно Интернет-знакомствами, что, скорее всего, вырывает его из нормальной общественной жизни, нежели наоборот. Именно такие основания предопределяют тесную связь между целевой аудиторией вселенной, ее разработчиком и играми, которые раскрывают этот вымышленный мир.

**«И дана мне трость, подобная жезлу, и сказано: встань и измерь»<sup>21</sup>, или некоторые предварительные выводы**

Настоящую статью мы посвятили рассмотрению игровых вселенных «Warhammer 40000» и «Мир Тьмы» (как наиболее частных и ярких примеров) в их сравнении с действительностью. Формулируя промежуточные выводы, сведем их к следующим пунктам:

1) игровая вселенная представляется символическими структурами, источниками вдохновения которых являются действительные события и явления;

2) игровая вселенная собирает вокруг себя сетевое сообщество фанатов, которые осуществляют тематические коммуникации, организуя и развивая цифровые формы игровой субкультуры;

3) игровая вселенная рано или поздно все-таки «отрывается» от своего вдохновителя и «прототипа», становясь симулякром, жизнь которого реализуется через различные игры;

4) игровая вселенная не только предлагает замену полей воображения и символов, но и побуждает иного Другого,

---

<sup>21</sup> Откр.: 11: 1.

поменяться местами со своим «двойником», а также предоставляет возможности интериоризации игрового опыта;

5) игровая и действительные вселенные рекурсивны друг по отношению к другу за счет рассмотренных переходов и двухстороннего сотворчества и взаимодополнения;

6) подобная рекурсивная связь предполагает большую ответственностью игротехника, вводящего своего игрока в состояние «игрового безумия». В настоящий момент нет точных оснований заявлять о том, что разработчики целенаправленно воспитывают аудиторию в том или ином ключе (если не иметь ввиду строго коммерческий интерес).

С другой стороны, в настоящем исследовании хоть и были очерчены контуры и основные черты сетевого игрового сообщества и сопутствующей субкультуры, но не была полностью раскрыта специфика их существования и взаимодействия. В том числе не были выявлены все закономерности развития игровой вселенной, включающей в себя такое сообщество.

Также не была раскрыта проблема компьютерных игр в деталях, которые, собственно, и транслируют символические структуры вселенных, привлекают через двойников и альтернативные, но интуитивно понятные модели отношений персонажей.

Указанные проблемы являются ближайшими перспективами для наших дальнейших исследований, предполагающих также раскрытие понятия «метавселенной» и ее альтернативных определений в свете различных виртуальных сред путешествия по игровым вселенным.

## Литература

- Адептус механикус. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://clck.ru/3GW7nA> (дата обращения: 16.01.2025).
- Березуев, Е. А., & Петров, Г. Л. (2022). К вопросу феномена неофеодализма. *Общество: философия, история, культура*, 5(97), 49–56.
- Берн, Э. (2022). *За пределами игр и сценариев*. Москва: Эксмо.
- Библия (2005). *Азбука веры*. Режим доступа: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (дата обращения: 16.01.2025).
- Боги хаоса. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/LtBJNX> (дата обращения: 16.01.2025).
- Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции*. Москва: Постум.
- Варп. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%BF> (дата обращения 16.01.2025).
- Грибоедов, А. С. (1987). *Горе от ума*. Москва: Наука.
- Достоевский, Г. (2024). Эксперт РПЦ объяснил сходство «Печатей чистоты» Warhammer с оберегами в главном храме Вооруженных сил. *RTVI*. Режим доступа: <https://clck.ru/3GWB2v> (дата обращения 16.01.2025).
- Император человечества. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/BtJT> (дата обращения: 16.01.2025).
- История вампиров. Мир Тьмы Вики (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/EpWuc> (дата обращения: 16.01.2025).
- Каиниты. Мир Тьмы Вики (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/Gik1> (дата обращения: 16.01.2025).
- Кассирер, Э. (1998). *Избранное: опыт о человеке*. Москва: Гардарика, Лики Культуры.
- Кастельс, М. (2004). *Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе*. Екатеринбург: У-Фактория.
- Костецкий, В. В. (2020). Анти-Хейзинга: другая философия игры. *Вопросы философии*, 2, 196–204. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2020-2-196-204>
- Лакан, Ж. (1999). *Семинары. Книга 2: «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/55)*. Москва: Гнозис/Логос.
- Ленин, В. И. (1952). *Империализм, как высшая стадия капитализма*. Москва: Издательство политической литературы.
- Ленин, В. И. (1967). К русскому пролетариату. В книге В. И. Ленин *Полное собрание сочинений*. Т. 8 (стр. 170–174). Москва: Издательство политической литературы.
- Некита, А. Г., & Маленко, С. А. (2022). Визуальные киномифы советской эпохи в идеологическом созидании «нового» человека. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 99–116. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-99-116](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-99-116)



- Пивоваров, Д. В. (2009). Атеизм: понятие и виды. *Вестник экономики, управления и права*, 4, 93-102.
- Рейн-Хаген, М., Браун, С. С., Доуд, Т., Гринберг, Э., Доноу, К. М. Стивенс, Л., Тимбрук, Дж., & Вик, С. и другие (1999). *Vampire: The Masquerade, Revised Ed.* White Wolf Publishing. Режим доступа: [https://wod.su/vampire/book/vampire\\_masquerade](https://wod.su/vampire/book/vampire_masquerade) (дата обращения: 16.01.2025).
- Секты. Мир Тьмы Вики (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://clck.ru/3GW9tf> (дата обращения: 16.01.2025).
- Семущкин, Л. А. (2024). Проблема типологизации игры в игротехнической деятельности: социально-философский анализ. *Общество: философия, история, культура*, 5, 150-156. <https://doi.org/10.24158/fik.2024.5.22>
- Франкл, В. (1990). *Человек в поисках смысла*. Москва: Прогресс.
- Хайдеггер, М. (без даты). *Отрешенность*. Режим доступа: [https://lib.ru/HEIDEGGER/gelassen.txt\\_with-big-pictures.html](https://lib.ru/HEIDEGGER/gelassen.txt_with-big-pictures.html) (дата обращения 16.01.2025).
- Чернов, А. В. (2016). Фашизм и либерализм как родственные идеологии: культурно-исторический аспект. *Вестник Курганского государственного университета*, 1(40), 111-114.
- Шинкаренко, В. Д. (2010). *Смысловая структура социокультурного пространства: Игра, ритуал, магия*. Москва: Книжный дом «Либроком».
- Экклезиархия. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/a691TL> (дата обращения: 16.01.2025).
- Baugh, B., Bennett, E. J., Bowen, C., Cliffe, K., Fountain, G., Grabowski, G., Heinig, J., Hall, E., Martin, R. S., McCoy, A., Moore, J., Peacock, W., Stolze, G., Stratton, R., & Wieck, S. (1999). *Hunter: The Reckoning*. White Wolf Publishing.
- Bennett, G., Chase, T. & Kiley, J. (eds.) (2003). *Chaining the Beast*. White Wolf Publishing.
- Bridges, B. (1992). *The Hunters Hunted*. Stockholm: White Wolf Publishing.
- HMKids (n. d.). *Official Community VKontakte*. Available at: [https://vk.com/wall-41838294\\_22169](https://vk.com/wall-41838294_22169) (accessed: 16.01.2025).

### Информация об авторах

Еникеева Ирида Ирековна – доктор философских наук, профессор кафедры Международных отношений, истории, востоковедения, Уфимский государственный нефтяной технический университет (Россия, 450064, Республика Башкортостан, г. Уфа, ул. Космонавтов, 1), ORCID: 0000-0003-2116-1375, zekrist@mail.ru

Семущкин Лев Александрович – аспирант Башкирского государственного педагогического университета имени М. Акмуллы, (Россия, 450077, Республика Башкортостан, г. Уфа, ул. Октябрьской революции, 3-а), ORCID: 0009-0001-4908-9988, semushkin\_la@mail.ru

## THE RECURSION OF THE "KINGDOM OF THE GAME" AND THE "KINGDOM OF REALITY", OR THE DIALECTIC OF THE SYMBOLISM OF THE "OTHER" IN GAME UNIVERSES: SOCIO-PHILOSOPHICAL ANALYSIS

Irida Enikeeva, Lev Semushkin

**Abstract.** This article is devoted to a socio-philosophical study of the problem of the connection of game universes and possible sources of their inspiration in the surrounding social reality. Such fictional worlds, which are the result of many years of collective creativity between game technicians and gamblers, are almost never considered by experts from the philosophical scientific community. For a qualitative understanding of the essence of modern people's fascination with such a hobby, the authors conducted a comparative analysis based on: the peculiarities of understanding symbols in the spirit of Ernst Cassirer, network culture according to Manuel Castells, simulations according to Jean Baudrillard, doubles and the Other according to Jacques Lacan. As a result of the research, one of the forms of recursion between the real and game universes was revealed, which manifests itself in a specific reflection of historical events, in their reinterpretation within symbolic structures, as well as in the playful nature of a person's transition between worlds attractive to him. The authors also consider the features of such a phenomenon as online fan communities that form and promote gaming subcultures. It is determined that the objects of the game world become simulacra, losing their connection with the primary source of inspiration, becoming materialized in fan creativity and products for representatives of the gaming subculture. The responsibility of the game technician for influencing the user audience through the game in terms of changing its cultural preferences, strategies and behavior is emphasized.

**Keywords:** comparative analysis, game universes, World of Darkness, Warhammer 40,000, recursion, online gaming community, double in the game, the Other in the game, online gaming subculture.

### References

- Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulations*. Moscow: Postum Publ. (In Russian).
- Baugh, B., Bennett, E. J., Bowen, C., Cliffe, K., Fountain, G., Grabowski, G., Heinig, J., Hall, E., Martin, R. S., McCoy, A., Moore, J., Peacock, W., Stolze, G., Stratton, R., & Wieck, S. (1999). *Hunter: The Reckoning*. White Wolf Publishing.
- Bennett, G., Chase, T. & Kiley, J. (eds.) (2003). *Chaining the Beast*. White Wolf Publishing.
- Berezuev, E. A., & Petrov, G. L. (2022). On the issue of the phenomenon of neo-feudalism. *Society: Philosophy, History, Culture*, 5 (97), 49-56. (In Russian).
- Bern, E. (2022). *Beyond games and scenarios*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- Bridges, B. (1992). *The Hunters Hunted*. Stockholm: White Wolf Publishing.
- Cainites. Wiki's World of Darkness (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/Gik1> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).

- Castells, M. (2004). *Galaxy Internet: Reflections on the Internet, Business and Society*. Yekaterinburg: U-Factoria Publ. (In Russian).
- Chernov, A. V. (2016). Fascism and liberalism as related ideologies: cultural and historical aspect. *Bulletin of Kurgan State University*, 1(40), 111-114. (In Russian).
- Dostoevsky, G. (2024). An expert of the Russian Orthodox Church explained the similarity of the "Seals of Purity" of Warhammer with the amulets in the main temple of the Armed Forces. *RTVI*. Available at: <https://clck.ru/3GWB2v> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- Frankl, V. (1990). *A man in search of meaning*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Griboyedov, A. S. (1987). *Woe from wit*. Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Heidegger, M. (n.d.). *Detachment*. Available at: [https://lib.ru/HEIDEGGER/gelassen.txt\\_with-big-pictures.html](https://lib.ru/HEIDEGGER/gelassen.txt_with-big-pictures.html) (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- HMKids (n. d.). *Official Community Vkontakte*. Available at: [https://vk.com/wall-41838294\\_22169](https://vk.com/wall-41838294_22169) (accessed: 16.01.2025).
- Kassirer, E. (1998). *Favorites: an experience about a person*. Moscow: Gardarika, Faces of Culture Publ. (In Russian).
- Kostetsky, V. V. (2020). Anti-Hazing: a different philosophy of the game. *Questions of Philosophy*, 2, 196-204. (In Russian). <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2020-2-196-204>
- Lacan, J. (1999). *Seminars. Book 2: The "I" in Freud's Theory and in the Technique of psychoanalysis (1954/55)*. Moscow: Gnosis/Logos Publ. (In Russian).
- Lenin, V. I. (1952). *Imperialism as the highest stage of capitalism*. Moscow: Publishing House of Political Literature. (In Russian).
- Lenin, V. I. (1967). To the Russian proletariat. In V. I. Lenin *The Complete works* (Vol. 8, pp. 170-174). Moscow: Publishing House of Political Literature. (In Russian).
- Nekita, A. G., & Malenko, S. A. (2022). Visual films of the post-Soviet era in the ideological creation of the "new" man. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(1), 99-116. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-99-116](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-99-116)
- Pivovarov, D. V. (2009). Atheism: concept and types. *Bulletin of Economics, Management and Law*, 4, 93-102. (In Russian).
- Rein-Hagen, M., Brown, S. S., Dowd, T., Greenberg, E., Donough, K. M. Stevens, L., Timbrook, J., & Wick, S. and others (1999). *Vampire: The Masquerade, Revised Ed.* White Wolf Publishing. Available at: [https://wod.su/vampire/book/vampire\\_masquerade](https://wod.su/vampire/book/vampire_masquerade) (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- Sects. Wiki's World of Darkness (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://clck.ru/3GW9tf> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- Semushkin, L. A. (2024). The problem of game typologization in game engineering: a socio-philosophical analysis. *Society: Philosophy, History, Culture*, 5, 150-156. (In Russian). <https://doi.org/10.24158/fik.2024.5.22>



- Shinkarenko, V. D. (2010). *The semantic structure of the socio-cultural space: The game, the ritual, the magic*. Moscow: Librocom Book House Publ. (In Russian).
- The Adeptus Mechanicus. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://clck.ru/3GW7nA> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The Bible (2005). *The ABC of faith*. Available at: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- The Ecclesiarchy. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/a691TL> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- The Emperor of mankind. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/BtJT> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The gods of chaos. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/LtBJNX> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The Vampire Story. Wiki's World of Darkness (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/EpWuc> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The Warp. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%BF> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).

#### **Author's information**

Enikeeva Irida Irekovna – Doctor of Philosophy, Professor of the Department of International Relations, History, Oriental Studies, Ufa State Oil Technical University (1, Kosmonavtov str., Ufa, 450064, Russia), ORCID: 0000-0003-2116-1375, zekrist@mail.ru

Semushkin Lev Aleksandrovich – PhD student, Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla (3-a, Oktyabr'skoj revolyucii str., Ufa, 450077, Russia), ORCID: 0009-0001-4908-9988, semushkin\_la@mail.ru

#### **For citation:**

Enikeeva, I. I., & Semushkin, L. A. (2025). The recursion of the "Kingdom of the Game" and the "Kingdom of Reality", or the dialectic of the symbolism of the "Other" in game universes: socio-philosophical analysis. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 207-278. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-207-278](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-207-278)