

УДК 130.2:7.046.1:7.038.6

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-226-265](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-226-265)

«IN HOC SIGNO LUDERE», ИЛИ СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ИГРОВЫХ ВСЕЛЕННЫХ КАК СИНТЕТИЧЕСКИХ МЕДИАКУЛЬТУРНЫХ МИФОВ ОТКРОВЕНИЯ О ПОСТМОДЕРНЕ



Лев Семушкин,
Башкирский
государственный
педагогический
университет
имени 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:

Семушкин, Л. А. (2025). «In hoc signo ludere», или социально-философский анализ игровых вселенных как синтетических медиакультурных мифов откровения о постмодерне. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 226-265. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-226-265](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-226-265)

Аннотация. Автор поднимает проблему соотношения реальностей (сверхреального, гиперреального, квазиреального) в контексте рекурсии игрового и действительного. Игровые вселенные являются медиакультурными феноменами, которые представлены в самых различных формах интеракции. Проблема состоит в том, что нарративное содержание приобретает свойства

мифа о современном постмодерне и симуляции одновременно. Рефлексия глубины возможностей игротехника по конструированию медиакультурного пространства и заключает в себе новизну настоящего исследования. Его объектом является рекурсивная связь игрового и действительного, а предметом выступает сверхреальное и гиперреальное. Цель исследования состоит в изучении синтетического мифа на примере вселенной игры Warhammer 40000. В результате был установлен архетипический характер указанной игровой вселенной, содержание которой эксплуатируется исключительно в развлекательном ключе, что позволяет определить вымышленный мир как квазиреальность, реализуемую в современном медиакультурном пространстве.

Ключевые слова: рекурсия, сверхреальное, гиперреальное, квазиреальное, Жан Бодрийяр, Карл Густав Юнг, Warhammer 40000, медиакультурные феномены, синтетический миф.

«Глас вопиющего в пустыне»¹, или вместо введения

Огромные болтеры, наполированные доспехи, красочные знамена, жаждущие битвы орды – все это лишь внешняя составляющая популярной сегодня игровой вселенной «Warhammer 40000», по-своему манящая и привлекающая, но представляющая собой лишь медиаформу конкретного содержания. Но все-таки стоит задаться вопросом, в первую очередь фанатам этой игры, об этом самом содержимом. Хотя бы для того, чтобы получить непосредственно из «первых уст» гораздо более красочные и развернутые описания упомянутого нами в самом начале краткого перечня, да еще и с индивидуальным позиционированием особых предпочтений по поводу тех или иных сюжетных линий. Причем в таком случае у вопрошающего иногда возникает ощущение, что это более всего похоже как раз на впечатления человека

¹ Мк. 1:4.

(или даже ребенка!) от того или иного мифа, сказки. Однако же, задумаемся. А может быть это не просто впечатление?

Сегодня можно нередко встретиться с тем, как представители молодого поколения исследователей – студенты, аспиранты – прибегают к изучению различных феноменов медиакультуры, разбирая их драматургическое, культурное и идейное содержание. Показательно, что игры также не обходят стороной, но зачастую эти исследования даже близко не приближаются к той спекуляции, о которой пишет Георг Фридрих Вильгельм Гегель:

«§ 82 γ) Спекулятивное, или положительно-разумное, постигает единство определений в их противоположности, то утвердительное, которое содержится в их разрешении и переходе» [Гегель, 1975: 210].

Исследователи дают самые различные определения, которые, как это ни странно, не исчерпывают само понятие игры, сочетающее все определения в их противоположности. Это не умаляет их значимости, но определяет предмет исследования более частным. В качестве примера можно привести проект Маро Яновича Маленко, который под «людополитикой», вслед за автором этого термина Лиам Митчелл [Mitchell, 2018], понимает специфические отношения между игроком и игротехником [Маленко, 2025]. Эти же отношения автор, иронизируя, в свою очередь определяет как борьбу за «более качественную позолоту клетки» в рамках компьютерной игры. Притом, в авторском понимании, это уже не собственно *игрополитика*, заключающаяся в том, как проводится цензурирование игр, а именно *игровласть*, суть которой состоит во влиянии на игрока процесса игры, организованного игротехником.

Но если вести речь об особенностях властной «дрессировки» в рамках дисциплинарных институциональных пространств по Мишелю Фуко в контексте различных игровых технологий, то, несомненно, стоит обратить внимание на особенности проявления внутренней значимости всех этих игровых медиакультурных феноменов. Что, если все эти явления стали для современных молодых людей... мифами?

«И выходили к нему вся страна Иудейская и Иерусалимляне»², или немного об истории вопроса

Ранее нами рассматривалась рекурсия между игровым и действительным в контексте взаимного отражения реальностей, которые вдохновляют и подпитывают друг друга. Но говоря о реальности (а вернее, о реальностях), необходимо вспомнить, например, что представляющая философскую школу МГУ Лариса Ретюнских в своих работах указывала, что игра

«как целостный, качественно определенный феномен обладает совокупностью характеристик подразделяющихся на формальные и экзистенциальные, она осуществляется как бытие второго плана или условное бытие при обязательном наличии бытия первого плана или безусловного бытия, характеризующегося присутствием в нем смысловых ориентиров» [Ретюнских, 1998: 30].

В то же время в научном сообществе известны и другие, не менее интересные формы реальности. Например, «сверхреальное», которое описывает в своих трудах швейцарский психолог Карл Густав Юнг, посвятивший свои изыскания выявлению и описанию архетипов коллективного бессознательного.

² Мк.: 1:5.

В этом же терминологическом ряду находится и «гиперреальное», на которое человечеству «открыл глаза» французский философ Жан Бодрийяр, имевший в виду, в первую очередь, особенности жизни современного социума в различных сферах.

Кроме того, огромный вклад в изучение природы виртуальной реальности, которая ассоциирована как с симулякрами, так и с игрой, внесла и уральский педагог Оксана Новикова. Она отмечает глубокое проникновение человека в гиперреальное, которое отвлекает его от действительности:

«Виртуальный мир, являясь иллюзорным миром, в который современник полностью погружен, создаётся изменением способов деятельности человека, лишённого конечной цели – своего главного осязаемого результата, ведь чаще всего бытие конструируется в масштабах интеллектуально-художественной деятельности, приветствующей импровизацию, воображение, поддерживаемой интересом, азартом, риском» [Новикова, 2017: 27];

или, что хуже, дает ему возможность разбиться об эту самую действительность:

«Осуществляется подчас симуляция творческой деятельности, которая обретает масштабный размах, что позволяет говорить об утрате социальных структур, нестабильности физического и психического состояния в ситуации постмодерна» [Новикова, 2017: 27].

В настоящем же исследовании рассматривается несколько иной вариант развития событий, в рамках которого человек возвращается измененным и продолжает жить, обогатившись (или же, наоборот, обеднившись) после соприкосновения с теми или иными игровыми символами.

Притом, как указывалось ранее, игра состоит не только из игровых образов, но и из символов, которые, переходя из действительности, преобразуются, а затем возвращаются в нее. Таким образом, тематика и сценарии взаимодействия символов бессознательного и симулякров является крайне интересной, особенно в ракурсе игрового поля.

Итак, объектом настоящего исследования является рекурсивная связь игровой и действительной реальности (на примере такого яркого феномена современной медиакультуры, как «Warhammer 40000»), тогда как его предметом выступают *сверхреальное* (по К. Г. Юнгу) и *гиперреальное* (по Ж. Бодрийяру). Целью исследования является обоснование тезиса о том, что игровые медиакультурные феномены являются современными синтетическими мифами. Методология представлена рекурсивным анализом *игрового* и *действительного*, подходом к пониманию «сверхреального» К. Г. Юнга, а также подходом к пониманию «гиперреального» Ж. Бодрийяра.

**«В науки он вперит ум, алчущий познаний»³,
или к методологии исследования**

В качестве методологической основы исследования автором применяются анализ рекурсивной связи игровой и действительной вселенной. Хотя указанный подход и дает возможность изучить связь между реальностями, он в то же самое время не затрагивает

³ [Грибоедов, 1987].

многих содержательных сторон рекурсивного переноса, а также оставляет без внимания огромное количество феноменов, в том числе выходящих за рамки строго медиакультурного поля. С другой стороны, именно рекурсивный анализ позволяет обосновать связи между планами реальности.

Для исследования символической природы мифов применяется подход К. Г. Юнга к пониманию сверхреального [Юнг, 2023, 179-183]. Таким образом, в рамках текущего анализа различные формы нарративов представляются уже не столько как культурные феномены, но и как отдельный и самостоятельный план реальности, сопоставимый не только с конкретными игровыми сюжетами и сценариями, но и с динамично изменяющимися медиакультурными тенденциями.

Подход Жана Бодрийяра позволяет осмыслить гиперреальное как форму современного медиакультурного пространства:

«Таковы последовательные фазы развития образа: он отражает фундаментальную реальность; он маскирует и искажает фундаментальную реальность; он маскирует отсутствие фундаментальной реальности; он вообще не имеет отношения к какой бы то ни было реальности, являясь своим собственным симулякром в чистом виде. В первом случае образ – доброкачественное проявление: репрезентация имеет сакраментальный характер. Во втором – злокачественное: вредоносный характер. В третьем случае он лишь создает вид проявления: характер чародейства. В четвертом речь идет уже не о проявлении чего-либо, а о симуляции» [Бодрийяр, 2015: 12].

Разделение реальностей также значимо для изучения ввиду рекурсии между ними, а также перемещения сознания игрока между ними.

**«И всякое создание, находящееся на небе и на земле,
и под землею, и на море, и все, что в них, слышал я, говорило»⁴,
или анализ материалов**

Вселенная «Warhammer 40000» представляет необычайный интерес для исследователей современной медиакультуры. Укажем, что это – крайне эклектичная вселенная, включающая в себя самые различные стили. С другой стороны, кроме, собственно, калейдоскопа художественных стилей художников и авторов литературных произведений, игрок встречается с самыми различными ситуациями, в которые постоянно попадают персонажи. Самые безумные столкновения в открытом космосе, беспощадные сражения на тверди планет, героические подвиги, коварные предательства, фанатизм лоялистов, темные ритуалы хаоситов, реки крови мучеников и... абсолютно безызвестная жизнь тружеников, на чьих плечах как раз и держится военная машина. Стоит упомянуть, что иллюстрации к последнему пункту найти особенно сложно, что некоторым образом привлекает внимание совсем не меньшее, чем пафос и ужас всех остальных, только что упомянутых нами тематик.

Информация же о вселенной представлена в самых различных медиакультурных форматах: художественной и игровой литературе, многочисленных иллюстрациях (как официальных, так и неофициальных), фанатских электронных энциклопедиях и прочих формах сетевого творчества. Исследование этой игровой вселенной вполне может быть осуществлено по кругу указанных источников. Впрочем, в соответствии с авторской

⁴ Откр. 5:13.

позицией, стоит отдельно остановиться на некоторых принципиальных моментах.

«Здесь терпение и вера святых»⁵, или краткое введение во вселенную «Warhammer 40000»

Наш анализ переходит непосредственно к рассмотрению значимых моментов вселенной «Warhammer 40000». Крайне сложно остановиться на чем-то одном, потому что обилие событий и персонажей может легко запутать, увлекая за собой отважного исследователя. Ввиду этого кратко обозначим основную сюжетную линию.

Человечество, находящееся в разобщенном состоянии, объединяет некий Император, который вел род людской к процветанию под различными личинами [Император Человечества, без даты]. Созданная им армия генетически модифицированных солдат во главе с Примархами через некоторое время разделяется на лоялистов и на хаоситов [Примарх, без даты]. В итоге гражданской войны Император восседает на устройство, называемое Золотым Троном, и в промежуточном состоянии между жизнью и смертью остается на нем в течение десяти тысяч лет. За это время его детище – Империум людей – превращается в клерикальное общество с открытой террористической диктатурой представителей правящего класса по отношению к податному населению и многочисленным противникам режима (в лице представителей иных рас, различных отступников и последователей хаоса).

⁵ Откр. 13:10.

Сам же объединитель человечества, бывший поначалу атеистом, становится в итоге Богом-Императором и объектом фанатичного религиозного поклонения (ил. 1).



Ил. 1. Войны ордена Черных Храмовников, одних из самых фанатичных космодесантников, или как на самом деле выглядят цисгендерные белые мужчины со стороны противников традиционных семейных ценностей.

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://wh.reactor.cc/post/3383136>

«Царь царей и Господь господствующих»⁶, или штрихи к портрету Бога-Императора

Так называемый Бог-Император становится центром культов Министорума, который допускает множество форм, не исключающих основные догматы. Под эгидой этой церкви находятся Схолы Прогениум – образовательные заведения

⁶ Откр. 19:16.

для сирот, в которых воспитывают будущих священников, монахинь, чиновников, офицеров (и т. д.) [Схола Прогениум, без даты]. Министорум шефствует над монашескими организациями Адепта Сороритас [Адепта Сороритас, без даты], которые занимаются боевыми операциями от лица церкви, дипломатическими миссиями, селекцией аристократов, полевой и гражданской медициной и многим другим. Миссионеры несут весть о спасителе человечества «во все концы» вселенной [Миссионария Галаксия, без даты] (ил. 2).



Ил. 2. Бог-Император – спаситель человечества, или о том, как выглядит, так и не воскресшее божество Империи людей. Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLfxw>

При встрече с культом Механикус Бог-Император был признан техножрецами как Омниссия (примерно, как Мессия, но только от Бога-Машины) [Культ Механикус, без даты]. Он не просто поминается в молитвах, он входит в троицу, почитаемую указанным культом (Бог-Машина, Омниссия и Движущая Сила... Никому ничего не напоминает?..). Бог-Император, таким образом, поминается в молитвах не только более привычных клерикалов, но и почитается техножречеством, которое возводит его на пьедестал в качестве «технологического совершенства» (ил. 3).



Ил. 3. Иконоподобное изображение «Прикосновение Омниссии»,
или «мечтают ли техножрецы о техномессии?»

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLsgt>

Отдельно стоит отметить, что космодесантники, как правило, не воспринимают Императора как бога [SavvaScriptor, 2023].

Можно сказать, они его условные внуки (если Примархи – дети Императора, а они – чада Примархов). Космодесантники относятся к Императору как к высшему вождю, что создает самые различные конфликты между фанатиками Министорума и Адептус Астартес. Ведь если они (космодесантники) являются ангелами Бога-Императора, то как же они могут не признавать в нем бога, да еще и лгать, если они его кровь и плоть? С другой же стороны, никто из лояльных суперсолдат никогда не усомнится в благодетельности и абсолютной правоте своего вождя и косвенного родственника (ил. 4).



Ил. 4. Простые смертные расступаются, склоняя головы перед «внуками» Императора, или как выглядят «главные модники на районе».

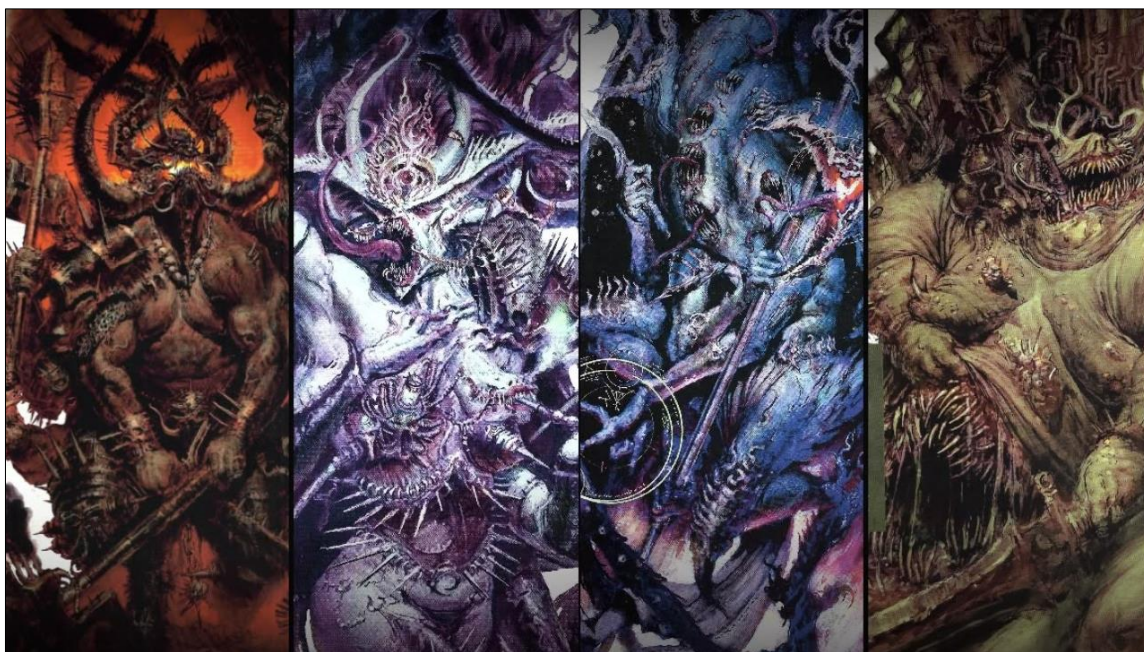
Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://golnk.ru/ga9nX>

«Дал ему дракон силу свою и престол свой и великую власть»⁷

С другой стороны, нам интересны и последователи Богов Хаоса, обитателей Варпа (параллельного нематериального измерения в вымышленной вселенной Warhammer 40000.), которые

⁷ Откр. 13:2.

представляют собой «ожившие» крупницы отражения человеческих переживаний и чувств, близких «по вектору». Можно много рассуждать о том, приходит ли последователь Темных Богов сам или вся его судьба и внутренняя сущность предопределяет падение, но так или иначе подобный выбор не случаен. Отринувшие свет Бога-Императора открываются самым мрачным уголкам собственной души и отражающимся химерам по ту сторону Имматериума (ил. 5).



Ил. 5. Демоны четырех Богов Хаоса (Кхорна, Слаанеш, Тзинча и Нургла соответственно), или религиозные ориентиры для любителей веры «пожестче»

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLugC>

Неискушенному исследователю этой вселенной может показаться, что за привлекательными образами самых разнообразных желаний может скрываться конструктивная сила, которую таит в себе человеческая душа. Раз хаоситы отрицают догматы слепой веры Империи, раз они выбрали путь вне атеистических и тиранических перегибов Императора,

раз они не следуют узколобым законам техножрецов, то, наверное, они и есть те самые «хорошие». Тогда как все мрачные, монструозные образы – лишь ирония, для демонстрации недалекости хаоситов и дополнительной «демонизации» тех, от кого они откололись. Однако, не все обстоит так просто! На деле же «последователи» – это игрушки, пешки, инструменты для Губительных Сил. Они пробуждают самые разрушительные стороны своего адепта, побуждая его на все большие и большие безумства. При этом альтернативный путь может быть ничем не лучше предложенного в Империи, а, возможно, даже и намного страшнее (ил. 6).



Ил. 6. Космодесантник-хаосит из легиона «Повелителей Ночи» проводит очередной акт террора против местного населения, или как же все-таки выглядит альтернативный путь в «светлое» будущее... Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QdjCI>

Возможность не прятать свое неистовство под знаком Кхорна, искушение вечным наслаждением в объятиях Слаанеш, большая игра по обретению власти, могущества на стороне Тзинча и та самая вечная жизнь в дар от Нургла – зачастую просто приманка.

После прохождения черты невозврата душа хаосита неизбежно преобразуется в свое новое, основательно выжженное грехами обличие (ил. 7).



Ил. 7. Космодесантники-хаоситы из легиона «Гвардия смерти»
готовые нести «вечную жизнь» через вечное разложение.

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QLvmU>

**«На голове его золотой венец,
и в руке его острый серп»⁸**

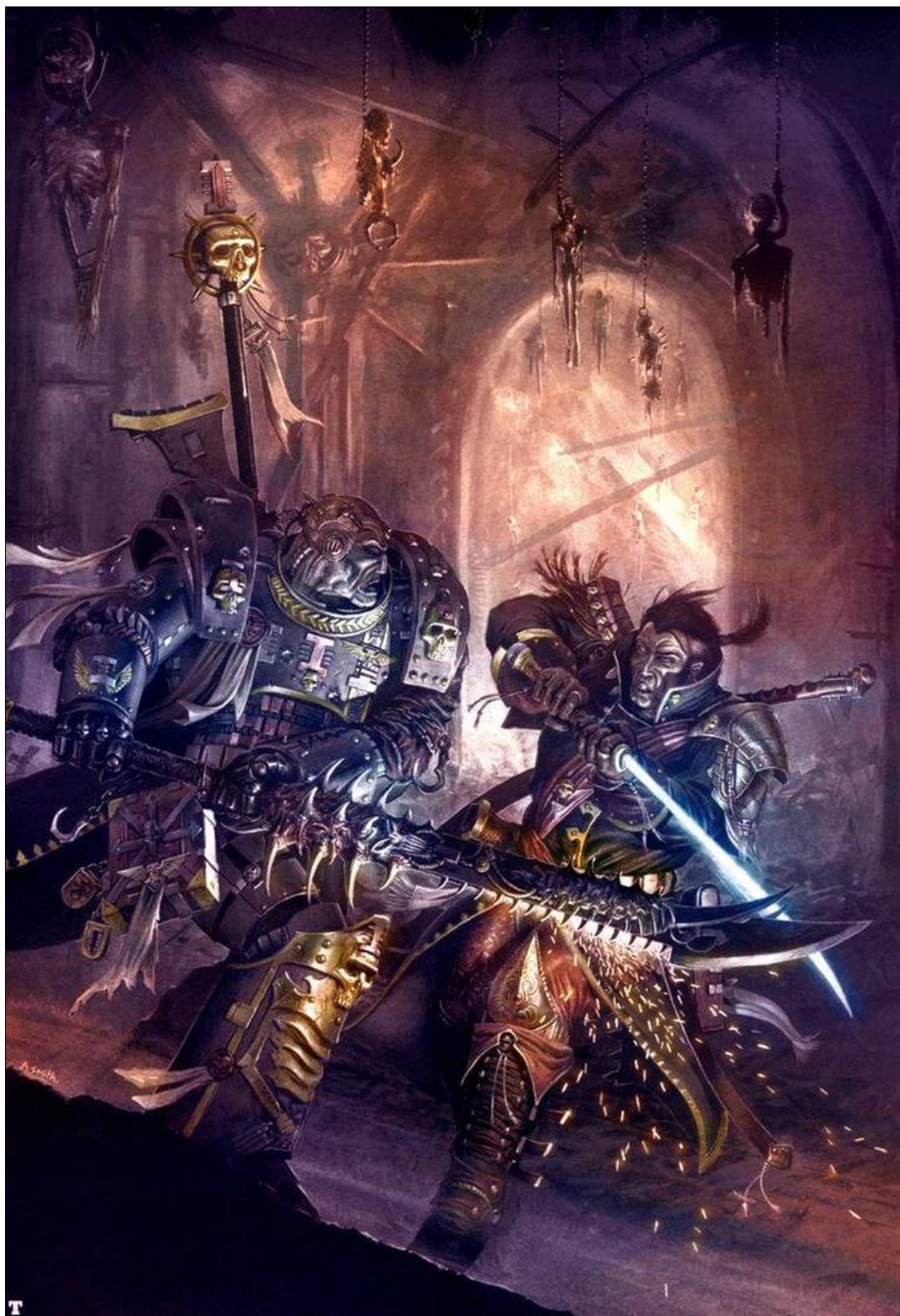
Рассматривая противостояние лоялистов и хаоситов, нельзя не обратить внимание на одну из самых влиятельных и властных организаций Империи – Инквизицию [Инквизиция, без даты]. Есть смутные версии описания ее происхождения, одна из которых описывает историю о том, что Бог-Император поручил Малкадору Сигиллиту (своему наиболее доверенному лицу и советнику) [Малкадор Сигиллит, без даты] собрать наиболее лояльных

⁸ Откр. 14:14.

подданных для борьбы с тайными агентами предателей. Другая же версия заключается в инициативе двух доверенных лиц Императора, которые приняли решение не вмешиваться в ход событий в противовес двум другим, посчитавшим необходимым найти способ во что бы то ни стало воскресить своего лидера (ил. 8).



Ил. 8. Малкадор Сигиллит – регент Имперiums, или как же все-таки выглядит настолько умный «дядька», от разговоров с которым приходит в восторг сам Император.
Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://golnk.ru/NQGJy>



Ил. 9. Инквизитор-радикал Квиксос сражается
с инквизитором Грегором Эйзенхорном,
или о том, как «уже радикал» спорит о методах с «еще пуританином».
Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QM2A9>

Инквизиция, как и подобает любой «приличной» следственной организации, занимается сыском и оперативной деятельностью, разворачиваемой практически во всех уголках Империи. Невозможно не упомянуть и тот факт, что организация эта строго неоднородная. Где-где, а в инквизиции наиболее представлен индивидуализм адептов. Это непосредственно отражается и в разнообразии методологических течений, которые, впрочем, можно попытаться определять на прямой между полюсами: пуританство и радикализм. Все основывается на применении запретного против врага. Можно ли договориться с представителями иных рас (то есть с мерзкими и богопротивными ксеносами), можно ли пользоваться враждой Богов Хаоса между собой, можно ли прибегать к сомнительным и откровенно нечестивым ритуалам (и т. д.) или же нет? Отвечая на подобные вопросы, можно найти себя в той или иной точке заданной системы координат. Известно, что некоторые инквизиторы настолько радикальны, что даже их самих объявляют предателями и еретиками, что нередко бывает вполне оправдано (ил. 9).

«И взял я книжку из руки Ангела»⁹, или к некоторым результатам исследования

Перед началом непосредственного рассмотрения промежуточных результатов настоящего исследования следует отметить некоторые принципиальные моменты. Warhammer 40000 является плодом эклектического коллективного творчества, который меняется со временем по редакции компании

⁹ Деян. 10:10.

GamesWorkshop. С другой стороны, в ней укореняется главная «красная нить», которая вновь и вновь будет выявляться в авторском исследовании.

Считаем необходимым кратко уточнить некоторые моменты глобальной сюжетной линии анализируемой игровой вселенной.

**«Покайся; а если не так,
скоро приду к тебе и сражусь с ними мечом уст Моих»¹⁰**

Император, из тени влиявший на развитие рода людского, выходит в свет во время большой нужды и упадка человечества. Он несет в мир идеалы просвещения, разума и светского общества. Поклоняющегося ему как богу Примарха Лоргара [Лоргар, без даты] (с его легионерами) он «прижучивает» изничтожением города под названием Монархия, который до этого был крупным религиозным центром. Приближенные униженного генетического сына Императора Кор Фаэрон [Кор Фаэрон, без даты] и Эреб [Эреб, без даты] навязывают своему командиру иную веру в настоящих (по их убеждениям) богов – Богов Хаоса [Боги Хаоса, без даты]. Далее следует падение половины известных Примархов, которые под началом Хоруса развязывают гражданскую войну [Ересь Хоруса, без даты], по итогам которой Император в предсмертном состоянии водружается на Золотой Трон. Культ поклонения по опусу Лоргара становится государственной религией, а Империум впадает во мрак упадка на десять тысяч лет [Империум Человечества, без даты]. Мечты о светлом будущем терпят крах (ил. 10)...

¹⁰ Откр. 2:16.



Ил. 10. Проповедник в паланкине несет свет Бога-Императора, или как выглядит тариф такси «Комфорт+» в пространстве игры Warhammer 40000. Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://clck.ru/3QMB0N>

«Я скажу тебе тайну жены сей и зверя»¹¹

Уже упоминавшийся выше швейцарский психолог Карл Густав Юнг в результате системного анализа мировой культуры и мифологии усмотрел в культурно-цивилизационном наследии самых различных человеческих обществ общие сюжеты, символы и смыслы в мифах, сказках и религиозных преданиях. Обратим особое внимание на тот факт, что ученый отмечал важность этих, казалось бы, «вымыслов» как для каждого отдельного человека, так и для всего общества. Именно их содержание придает формы и векторы процессам раскрытия смысла человеческого существования.

¹¹ Откр. 17:7.

Касательно же реальности Юнг в книге «Реальное и сверхреальное» формулирует следующие выводы:

«мир, который мы видим, далек от материального; это психический мир, который позволяет делать только косвенные и гипотетические умозаключения относительно реальной природы материи. Лишь психике присуща непосредственная реальность, и сюда относятся все формы психического, даже “нереальные” идеи и мысли, которые не имеют никакого отношения к чему-либо “внешнему”. Мы можем назвать их “воображением” или “бредом”, но это никоим образом не снижает их значимости. По сути, нет такой “реальной” мысли, которые не могла бы порой оттесняться мыслью “нереальной”, что доказывает силу последней, которая может оказаться действеннее первой. Куда опаснее любых физических угроз чудовищные последствия бредовых идей, которыми, тем не менее, наше ослепленное миром сознание отказывается в какой бы то ни было реальности. Наши превозносимый разум и беспредельно переоцененная воля порой совершенно бессильны перед лицом нереальных мыслей <...> Между неведомыми сущностями духа и материи стоит реальность психического – или психическая реальность, единственная реальность, которую мы способны воспринимать непосредственно» [Юнг, 2023: 182-183].

Показательно, что помимо всего прочего К. Г. Юнг рассматривал форму рекурсии между реальностями, называя этот феномен синхроничностью. Характеризуя ее, ученый отмечал следующее:

«Синхронистичность есть современный вариант устаревшей теории соответствия, притяжения и гармонии. <...> Синхронические феномены доказывают возможность одновременного возникновения значимых тождеств для гетерогенных, не связанных каузально друг с другом процессов; иными словами, они доказывают, что нечто психическое, воспринятое наблюдателем, может быть в то же самое время представлено каким-то внешним событием, причем, без всякой причинно-следственной связи. Отсюда следует, что либо психическое пребывает вне пространства, либо пространство соотносится с психическим. То же самое верно для темпоральной детерминации

психического и для психической относительности времени» [Юнг, 2023: 381].

Следовательно, уже сам факт наличия интереса к той или иной символической вселенной может быть отражением более глубокой связи с действительностью и социальной реальностью, в которой находится игрок.



Ил. 11. Бог-Император человечества на Золотом Троне, или икона бессилия ума.

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке:

<https://wh.reactor.cc/post/1598861>

Рекурсивная связь может содержать в себе не только какие-то особенности общественных формаций и отношений, не только некую специфическую конфигурацию личных предпочтений или склонностей, но и архетипическую, сверхреальную нагрузку, демонстрирующую сакральные пути персонажей, которые символизируют самые различные сюжеты мифа (ил. 11).

«Тайна, Вавилон великий, мать блудницам и мерзостям земным»¹²

Казалось бы, игровая вселенная Warhammer 40000 уже сама по себе является кладезем самых различных форм художественного выражения. Почему бы и автору, как и другим исследователям, не остановиться на их анализе, чтобы более детально рассмотреть особенности рекурсивности игровой и обыденной реальностей в контексте «сверхреальности» мифа в современном медиакультурном пространстве?

Сразу оговоримся, что не все обстоит так просто. Главная особенность игровых вселенных, как не трудно догадаться, в том, что они именно игровые, то есть их суть изначально раскрывается человеку как раз и исключительно в игровой интеракции, вокруг различных форм которой и собираются многочисленные фанатские игровые сообщества. Таким образом, на просторах офлайн и онлайн площадок появляются группы лиц «по предварительному игровому сговору», которые занимаются только и исключительно тем, что тратят тысячи часов своих жизней на обсуждение... нереальных событий, нереальных подвигов,

¹² Откр. 17:5.

нереальных персоналий и т.д. (!). И главный вопрос состоит как раз в том, что именно миф изначально задает краску, сюжетную привлекательность (это помимо различных ярких образов), а также сами рамки, в которых и происходит подобная интеракция. Более того, укажем, что эта рамка достаточно строгая, поскольку изначально контролируется игротехником (ил. 12).



Ил. 12. Изображение переведенного текста официального разработчика, размещенного в медиапространстве (оригинал обнаружить не удалось), или «мольба о прощении» с настоящим требованием фантазировать только и исключительно в рамках заданной логики.

Изображение размещено в свободном доступе по ссылке: <https://golnk.ru/pwepV>

И вот именно здесь исследование вплотную подходит к пониманию гиперреальности игровой вселенной. Жан Бодрийяр совершенно не случайно отмечал следующее:

«Абстракция сегодня – это не абстракция карты, копии, зеркала или концепта. Симуляция – это уже не симуляция территории, референциального сущего, субстанции. Она – порождение моделей реального без оригинала и реальности: гиперреального. Территория больше не предшествует карте и не переживает ее. Отныне карта предшествует территории – прецессия симулякров, именно она порождает территорию, и если вернуться к нашему фантастическому рассказу, то теперь ключья территории медленно тлели бы на пространстве карты. То здесь, то там остатки реального, а не карты продолжали бы существовать в пустынях, которые перестали принадлежать Империи, а стали нашей пустыней. Пустыней самой реальности» [Бодрийяр, 2015: 5-6].

Эта идея отлично прослеживается в сценариях разворачивания игровых процессов в вымышленных вселенных, подобных Warhammer 40000. Действия там происходят на просторах галактики, в городах с самыми различными архитектурными стилями, среди самых невообразимых природных условий с присущими тамошним местностям экзотическими проявлениями флоры и фауны, в сражениях бок о бок или, наоборот, против героических воинов лоялистов, ксеносов и хаоситов. Именно на таких «игровых площадках» и раскрываются тайны самых страшных культов, замышляются или же осуществляются самые коварные заговоры и вообще происходит много чего другого. Несомненно, все это сюжетно-образное «головокружение» далеко не всегда и далеко не всех наталкивает на глубинную рефлексию по поводу своего места в обществе и самого состояния окружающей социальной среды.

Более того, все эти парадоксально или же, наоборот, предсказуемо «откликающиеся» внутри фанатских сообществ игровые символы вполне могут быть применимы в эскапистских, одурманивающих целях.

Именно таким образом, можно навязать иллюзии о том, что в подведомственном социальном пространстве наличествует высокое качество жизни, например, демонстративно показав то, как некие граждане (!) Империи трудятся по двадцать часов на очень вредном производстве без необходимых средств индивидуальной защиты. Можно буквально поиграть в религию, в фанатизм, в неводержанность, в мрачные ритуалы и в еще очень многое другое, что в реальной жизни слишком накладно, опасно и грозит крайне неприятными последствиями (ил. 13, 14).



Ил. 13, 14. Сервиторы на производстве и фото рабочих за станками, или «не вздумай жаловаться, а не то сделаем из тебя лоботомированного киборга-раба, ввиду чего ты больше в принципе не сможешь ни на что жаловаться».

Изображения размещены в свободном доступе по ссылкам соответственно:

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

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

Таким образом, обычный игрок буквально теряется в пространстве реальностей, его неудержимо манит миф, но внутри пространства символов игровой вселенной он может достичь буквально всего, что только пожелает, с минимальными последствиями. Таким образом, речь идет о той самой квазиреальности, о которой пишет Наталья Корниенко:

«Квазиреальность выражена в языке знаковых субстанций. Знак, будучи непостоянной субстанцией, способен в любой момент видоизменяться, легко избавляться от старых смыслов и принимать новые в силу пустоты в его основании как следствия утраты истинных смыслов. Утрата истинных смыслов привела к тому результату, что в отрицании объективности в единстве, экспликация процессов и явлений в мире становится возможной только в его дискретизации, разложении, распаде. Сегодня мы сталкиваемся с итогом этого распада, название которому постмодерн. Постмодерн предстает сегодня наиболее ярким воплощением квазиреальности» [Корниенко, 2020: 81].

«Великий город, царствующий над земными царями»¹³

Говоря о квазиреалистичности, необходимо и упомянуть то, о чем, собственно, повествует этот самый миф. Карл Густав Юнг, метод которого применяется в настоящем исследовании, вполне вероятно, оспорил бы понимание мифа в том ключе, в котором он освещается автором. Но миф этот – синтетический, основанный на рекурсивном переложении действительности в игротехническом (и сопутствующем ему) творчестве.

Авторская позиция на этот счет состоит в том, что вселенная Warhammer 40000 – это миф о современности, но экстраполированный в далекое будущее; миф о постмодерне;

¹³ Откр.: 18:3.

миф о смерти Бога-Императора как основе той самой веры во всесильность человеческого разума; миф о догматическом и паразитическом отношении к науке; миф о слабости человека перед пороками и приложении ницшеанских позиций в деструкцию, о торжестве «Тени» (по Юнгу); миф об отсутствии добра или зла, но о наличии жестокости, алчности и деспотизма с превратностью судьбы (которая идет под смех Темных Богов!).

Для современного образованного человека не будет сложным поставить в ступор обывателя, щедро раскидывающегося горделивыми, нелепыми, пустыми интерпретациями исследований «британских ученых», вопросом об основаниях научного познания (да и вообще формулировкой понятия науки как таковой). Ведь такой псевдоинтеллектуал, подобно техножрецу, дальше грани догмы никогда не мыслит. Остается только рассуждать, о таком ли поколении мечтал Огюст Конт [Корсаков, 2012: 91]? Да и критика Ницше становится оправданием для падения в самые низменные формы скотского существования, ради созидания богов из своих многочисленных пороков, что стало настоящим мейнстримом, навязываемым современными медиа обществу. Интересно, а о таком ли раболепии и потакании своим слабостям писал автор концепции Сверхчеловека?

Таким образом, мифическое, гротескное и ужасающее рекурсивное отражение действительности во вселенной Warhammer 40000 – это миф о том, что общество находится в жестоком безумном внутреннем конфликте, порожденном извращенной логикой постмодерна.

**«И, начав речь, один из старцев спросил меня»¹⁴,
или по поводу обсуждения и дискуссии**

Оставляя несколько в стороне мрачные фантазии относительно синтетического мифа, стоит заметить, что не все в «далеком будущем» так уж и плохо. Это демонстрирует как минимум один автор, обнаруженный в процессе изучения на просторах сети Интернет [Geek_Warp, 2025]. Есть еще место доброте, человечность не утрачена. Но всегда можно задать вопрос в рамках постмодернистской риторики о том, какое значение это может иметь?

С другой стороны, в чем особенность анализируемого в настоящей статье мифа? Он представлен множеством сюжетов внутри него, то есть становится площадкой для чуть ли не бесконечного сотворчества. Если представитель целевой аудитории любит смотреть в экран – то для этих целей есть видеоконтент; если же предпочитает играть в варгейм – опять пожалуйста; а ежели кому сильно нравится портить зрение за чтением книг – тоже без проблем – осталось только все это купить! Вообще, следует отметить крайне интересное и продуктивное маркетинговое решение: предоставить всем алчущим возможность «эскапистского исхода» в красочный мрачный мир, где боль, страдания и мученичество превращаются в мощный ресурс для генерации и возгонки удовольствия игрока. И это при том, что очень уж далеко от действительности он не уходит!

¹⁴ Откр. 7:13.

Отдельно стоит отметить, что вообще мало кого из пользователей интересуют мрачные судьбы многочисленных отбросов, нищих и обездоленных тружеников Империи, которые составляют абсолютное большинство тамошнего населения. Как раз поэтому играть разработчик, как правило, предлагает нам совсем не за них. Получается, что современный человек в рамках квазиреальности оказывается в рекурсивном отражении своей повседневности, но в совершенно других ролях. Вот такая вот выходит «Сатурналия» в современных медиакультурных реалиях.

С другой стороны, уважаемый отечественный классик философии игры Тамара Антоновна Апинян (Кривко-Апинян) в своей монографии «Игра в пространстве серьезного» вопрошает:

«Зададим вопрос и нашему тексту: не творим ли мы миф об игре? Когда миф становится игрой, а игра мифом? Что есть миф и почему игра доступна мифологическому отражению, тогда как в научную дефиницию она не умещается?» [Апинян, 2003: 375].

Ответ же следует привести в следующих заключениях:

«миф – фантастическое, образно-символическое отражение действительности...» [Апинян, 2003: 375];

«миф осуществляет нуминозный опыт – не копирует, не символизирует, а являет стоящие за реальностью силы, воплощает пришедшее озарение (дает ему плоть)» [Апинян, 2003: 381];

«мы живем в цивилизации, где полно всевозможных вещей и событий, которые называют словом “миф”: миф Творения, миф об Эдиповом комплексе, миф о постмодернизме» [Апинян, 2003: 386];

«миф, как и игра, живет воспроизведением своей структуры. Невзирая на варианты, модусы и новации, игра всегда есть повторение. Так и миф с его неизменной фабулой является повторением» [Апинян, 2003: 396];

«миф изображает не чувства, а состояния духа, будь то добро или зло, героизм, верность, коварство. <...> Поэтому-то поведение персонажей сведено до жеста, до жестких схем. Все это облегчает

превращение их самих и связанных с ними сюжетов в фигурантов авторской «игры с мифом» [Апинян, 2003: 396];
«игра в миф – серьезнейшая из форм творчества» [Апинян, 2003: 396];
«*mythos et Aesthesis* – два способа осуществления художественной игры. <...> игра, в каком бы модусе своего осуществления она ни пребывала, остается все той же Вселенской Игрой, на которой нам дозволено присутствовать, и участвовать в ней есть наша человеческая привилегия» [Апинян, 2003: 397].

После таких оптимистических выводов о природе игры, пожалуй, сложно поверить в то, как именно она применяется. Невольно вспоминается подход к игре как структуре поведения с бессознательными сценариями Эрика Берна:

«Как могло случиться, что представители человеческой расы, со всей их мудростью, самосознанием, стремлением к истине и подлинной жизни, допустили подобный самообман? <...> ведь сценарии возможны только потому, что люди не знают, что они делают с собой и другими» [Берн, 2022: 313-314].

В частности, классик транзактного анализа пишет и о том, каким образом происходит закрепление сценария, ассоциируя деструктивные проявления с «демонами»:

«Навязчивое повторение – вот что тащит людей к краю обрыва, сила смерти, как говорил Фрейд <...> Против демонов всегда использовались заклинания, помогут они и в нашем случае. Каждому неудачнику следует носить их в бумажнике или кошельке, и, когда на горизонте вырисовываются очертания успеха, то есть, в момент наибольшей опасности, он должен доставать их и читать вслух снова и снова» [Берн, 2022: 326-327].

Повторение тех или иных «заклинаний», «мантр» может способствовать как выходу за рамки сценария, так и укреплению в его лоне.

Таким образом игрок, даже если он взрослый человек, получает подпитку для своих «демонов», которые снова и снова возвращают его через красочные игровые образы в родной сценарий потакания тем, кто «побеждает» вместо них в актуальных социальных условиях:

«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]

**«Ибо она говорит в сердце своем:
"сизу царицею, я не вдова и не увижу горести!"»¹⁵**

После рассмотрения общества с такого ракурса невольно задумываешься, что это «пир во время чумы». Но кто же является бенефициаром такого «пира»? По данным сводки сайта finance.yahoo.com, общий доход компании GamesWorkshop, владеющей правами на вселенную Warhammer 40000 и руководящей игротехническим управлением над ней, составляет 617,5 тысяч фунтов стерлингов; чистая прибыль от продолжающейся и прекращенной деятельности равна 196,1 тысяч фунтов стерлингов! [Games Workshop Group PLC, n.d.]

¹⁵ Откр. 18:7.

И это на мифах, которые воспитывают в людях «неудачников» по Берну; которые напоминают податному населению, где именно находится его самое место; которые дают этому самому податному населению иллюзию возвышенного преодоления и подвига, игротехники зарабатывают такие огромные суммы!

После такого сложно не задуматься о том, что мы уже живем или во время, или даже уже после конца света, где мысль иссякает, дети злорадно играют в убийц, а будущее просто растворяется в дымке космоса и Варпа под смех Темных Богов...

«И показал мне чистую реку воды жизни, светлую, как кристалл»¹⁶, некоторые выводы, непосредственно следующие из авторских рассуждений

Настоящая статья, в соответствии с заявленной темой, посвящена анализу взаимосвязи реальности, сверхреальности и гиперреальности на примере игровой вселенной «Warhammer 40000» как значимого и крайне популярного медиамифа о современности. Формулируя промежуточные выводы, сведем их к следующим пунктам:

1. игра способна привлекать пользователей архетипическими содержаниями внутри себя;
2. игра активно эксплуатирует архетипические содержания в целях развлекательной интеракции;
3. вселенная Warhammer 40000 – это синтетический миф про современность, разворачивающийся в медиакультурном пространстве.

¹⁶ Откр. 22:1.

С другой стороны, выявление природы мифа вселенной Warhammer 40000 не дает полного права механически экстраполировать такие же свойства на другие вымышленные миры без более детального их анализа.

В том числе, в настоящем исследовании автором не были рассмотрены пути практического применения таких вселенных и медиакультурных методов в их влиянии на игрока, что является перспективой для дальнейших исследований игровласти и игрополитики.

Таким образом, погружение в глубину, которая не только теоретически представляема, но и эмпирически выражена, является основанием для дальнейшего детального философского и социокультурного изучения граней возможностей игровых технологий в рамках концептуальной социально-философской рефлексии.

Литература

- Адепта Сороритас. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Адепта_Сороритас (дата обращения: 17.11.2025).
- Апинян, Т. А. (2003). *Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие: исследования феномена игры*. Санкт-Петербург: Издательство Санкт-Петербургского университета.
- Берн, Э. (2022). *За пределами игр и сценариев*. Москва: Бомбора, Эксмо.
- Библия (2005). *Азбука веры: сайт*. Режим доступа: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (дата обращения: 17.11.2025).
- Боги Хаоса. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Боги_Хаоса (дата обращения: 17.11.2025).
- Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции*. Москва: Постум.
- Гегель, Г. В. Ф. (1975). *Энциклопедия философских наук: в 3 т. Т. 1: Наука логики*. Москва: Мысль.

- Грибоедов, А. С. (1987). *Горе от ума*. Москва: Наука. Режим доступа: <https://www.litres.ru/book/aleksandr-griboedov/gore-ot-uma-148277/chitat-onlayn/?page=3> (дата обращения: 17.11.2025).
- Ересь Хоруса. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Ересь_Хоруса (дата обращения: 17.11.2025).
- Император Человечества. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Император_Человечества (дата обращения: 17.11.2025).
- Империум Человечества. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Империум_Человечества (дата обращения: 17.11.2025).
- Инквизиция. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Инквизиция> (дата обращения: 17.11.2025).
- Кор Фаэрон. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Кор_Фаэрон (дата обращения: 17.11.2025).
- Корниенко, Н. В. (2020). К вопросу о квазиреальности (на основе трудов философов традиционалистов). *Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке*, 9(4А), 73–85. <https://doi.org/10.34670/AR.2020.46.52.008>
- Корсаков, А. И. (2012). Религия и наука в трудах основателя первого позитивизма. *Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 1: Богословие. Философия. Религиоведение*, 40(2), 80–92.
- Культ Механикус. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Культ_Механикус (дата обращения: 17.11.2025).
- Лоргар. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Лоргар> (дата обращения: 17.11.2025).
- Маленко, М. Я. (2025). Людополитика: власть и соавторство в видеоиграх. *Hsedesign.ru: сайт*. Режим доступа: <https://hsedesign.ru/books/project/0738bdd01d4247b6b874462096d823a5> (дата обращения: 17.11.2025).
- Малкадор Сигиллит. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Малкадор_Сигиллит (дата обращения: 17.11.2025).
- Миссионария Галаксия. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Миссионария_Галаксия (дата обращения: 17.11.2025).
- Новикова, О. Н. (2017). Виртуальный игровой мир как симулякр жизни. *Гуманитарный вектор*, 12(3), 23–29.
- Примарх. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Примарх> (дата обращения: 17.11.2025).

- Ретюнских, Л. Т. (1998). *Онтология игры: диссертация на соискание ученой степени доктора философских наук*. Москва: Московский педагогический государственный университет.
- Схола Прогениум. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Схола_Прогениум (дата обращения: 17.11.2025).
- Эреб. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com: сайт*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Эреб> (дата обращения: 17.11.2025).
- Юнг, К. Г. (2023). *Реальное и сверхреальное*. Москва: АСТ.
- Games Workshop Group PLC (GMWKF) (n.d.). *Finance.yahoo.com: website*. Режим доступа: <https://finance.yahoo.com/quote/GMWKF/financials/> (дата обращения: 17.11.2025).
- Geek_Warp (2025). Вы всё неправильно поняли: настоящее лицо Warhammer 40 000. Объективные факты, под которыми скрывается "Океан". *Dzen.ru: сайт*. Режим доступа: <https://dzen.ru/a/aEiKM2OmEkUkB9rG> (дата обращения: 17.11.2025).
- Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: Videogames against Control*. Winchester & Washington: Zero Books.
- SavvaScriptor (2023). Адептус Астартес: вера, верования и суеверия. *Pikabu.ru: сайт*. Режим доступа: <https://clck.ru/3QeBLP> (дата обращения: 17.11.2025).

Информация об авторе

Семущкин Лев Александрович – аспирант. Башкирский государственный педагогический университет имени М. Акмуллы (Россия, 450077, Республика Башкортостан, Уфа, ул. Октябрьской революции, 3-а), ORCID: 0009-0001-4908-9988, semushkin_la@mail.ru

«IN HOC SIGNO LUDERE», OR THE ANALYSIS OF GAME UNIVERSES AS SYNTHETIC MEDIA CULTURAL MYTHS: A SOCIO-PHILOSOPHICAL ANALYSIS

Lev Semushkin

Abstract. The author raises the problem of realities (superreal, hyperreal, quasi-real) in the context of game and reality recursion. Game universes are media cultural phenomena that are represented in a variety of forms of interaction. The problem is that the narrative content acquires the properties of a myth about modern postmodernity and simulation at the same time. The reflection of the depth of the capabilities of a gaming technician in constructing a media cultural space embodies the novelty of this study. The object of the study is the recursive relationship between the game and the real, the subject of the study are the superreal and hyperreal. The purpose of the study is to study a synthetic myth based on the example of the Warhammer 40,000 universe. As a result of the research, the archetypal content of the game universe was established,

which is exploited in an entertainment orientation, which defines the fictional world as a quasi-reality realized in the media cultural space.

Keywords: Recursion, superreal, hyperreal, quasi-real, Jean Baudrillard, Carl Gustav Jung, Warhammer 40,000, media cultural phenomena, synthetic myth.

References

- Adepta Sororitas. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Адепта_Сороритас (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Apinyan, T. A. (2003). *Playing in the space of the serious. Game, myth, ritual, dream, art, and others*. St. Petersburg: St. Petersburg University Publ. (In Russian).
- Bern, E. (2022). *Beyond games and scripts*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- Bible (2005). *ABC of Faith: website*. Available at: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Gods of Chaos. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Gods_of_Chaos (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulation*. Moscow: Postum Publ. (In Russian).
- Hegel, G. W. F. (1975). *Encyclopedia of philosophical sciences. Vol. 1: The science of logic*. Moscow: Mysl Publ. (In Russian).
- Griboyedov, A. S. (1987). *Woe from Wit*. Moscow: Nauka Publ. Available at: <https://www.litres.ru/book/aleksandr-griboedov/gore-ot-uma-148277/chitat-onlayn/?page=3> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- The Horus Heresy. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/The_Horus_Heresy (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- The Emperor of Mankind. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Imperator_of_Humanity (accessed: 11.11.2025). (In Russian).
- The Imperium of Mankind. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Imperium_of_Humanity (accessed: 11.11.2025). (In Russian).
- The Inquisition. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Inquisition> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Kor Phaeron. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Kor_Phaeron (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Kornienko, N. V. (2020). On the Question of quasi-reality (based on the works of traditionalist philosophers). *Context and Reflection: Philosophy on the World and Man*, 9(4A), 73-85. <https://doi.org/10.34670/AR.2020.46.52.008> (In Russian).

- Korsakov, A. I. (2012). Religion and science in the works of the founder of the first positivism. *Bulletin of the Orthodox St. Tikhon's University for the Humanities. Series 1: Theology. Philosophy. Religious Studies*, 40(2), 80–92. (In Russian).
- Cult Mechanicus. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Cult_Mechanicus (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Lorgar. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Lorgar> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Malenko, M. Ya. (2025). Ludopolitics: power and co-authorship in video games. *Hsedesign.ru: website*. Available at: <https://hsedesign.ru/books/project/0738bdd01d4247b6b874462096d823a5> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Malkador Sigilith. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Malkador_Sigilith (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Missionaria Galaxia. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Missionary_Galaxy (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Novikova, O. N. (2017). Virtual game world as a simulacrum of life. *Humanitarian Vector*, 12(3), 23–29. (In Russian).
- Primarch. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Primarch> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Retyunskikh, L. T. (1998). *Ontology of the game* [doctoral dissertation]. Moscow. (In Russian).
- Schola Progenium. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Schola_Progenium (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Erebus. Warhammer 40000 Wiki (n.d.). *Fandom.com: website*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/Erebus> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Jung, K. G. (2023). *The real and the super-real*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Games Workshop Group PLC (GMWKF) (n.d.). *Finance.yahoo.com: website*. Available at: <https://finance.yahoo.com/quote/GMWKF/financials/> (accessed: 17.11.2025).
- Geek_Warp (2025). You've got it all wrong: the real face of Warhammer 40,000. The objective facts that hide the "Ocean". *Dzen.ru: website*. Available at: <https://dzen.ru/a/aEiKM2OmEkUkB9rG> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).
- Mitchell, L. (2018). *Ludopolitics: videogames against control*. Winchester & Washington: Zero Books.
- SavvaScriptor (2023). Adeptus astartes: faith, beliefs, and superstitions. *Pikabu.ru: website*. Available at: <https://clck.ru/3QeBLP> (accessed: 17.11.2025). (In Russian).

Author information

Semushkin Lev Aleksandrovich – PhD student, Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla (3-a, Oktyabrskoy revolyucii St., Ufa, 450077, Russia), ORCID: 0009-0001-4908-9988, semushkin_la@mail.ru

For citation:

Semushkin, L. A. (2025). «In hoc signo ludere», or the analysis of game universes as synthetic media cultural myths: a socio-philosophical analysis. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(13), 226-265. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-226-265](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-226-265)