

УДК 316.722.5:004.5

МИФ О «РАСКОЛДОВЫВАНИИ МИРА» В ВИДЕОИГРАХ В ЖАНРЕ HORROR

Салин Алексей Сергеевич¹,
alexsalin22@gmail.com

Галанина Екатерина Владимировна^{2,3},
galanina@tpu.ru

¹ Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова,
Россия, 119991, г. Москва, ГСП-1, пр. Ломоносовский, 27.

² Национальный исследовательский Томский политехнический университет,
Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, 30.

³ Национальный исследовательский Томский государственный университет,
Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, 36.

Салин Алексей Сергеевич, кандидат философских наук, тьютор кафедры философии естественных факультетов философского факультета Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова.

Галанина Екатерина Владимировна, кандидат философских наук, доцент Школы инженерного предпринимательства Национального исследовательского Томского политехнического университета; доцент кафедры культурологии, теории и истории культуры Института искусств и культуры Национального исследовательского Томского государственного университета.

*Актуальность темы исследования определяется тем, что сегодня мифологические концепты эпохи модерна подвергаются переосмыслению и все чаще становятся предметом отдельного культурфилософского анализа. Однако исследованию мифологий проекта модерна в видеоиграх практически не уделяется внимание в научной литературе. **Цель работы:** провести анализ функционирования мифа о «расколдовывании мира» (М. Вебер), характерного для эпохи модерна, на примере видеоигр в жанре horror. **Методы исследования:** метод структуралистского анализа культуры Р. Барта через экспликацию вторичных семиологических систем в культурных образованиях, то есть мифологий. Исследование также опирается на работы М. Вебера в области философии и социологии культуры, в которых он сформулировал теорию модернизации как процесса планомерного «расколдовывания мира». **Результаты.** Проведен анализ нескольких серий видеоигр в жанре horror («Resident Evil», «The Evil Within» и др.) на предмет функционирования в них мифа о «расколдовывании мира», суть которого заключается в том, что все кажущиеся на первый взгляд жуткими и сверхъестественными события имеют вполне естественное, объективное объяснение с позиций современной науки. Сделан вывод о том, что проанализированные видеоигры репрезентируют постмодернистское отношение к мифу о «расколдовывании мира»: рационализация связывается в них с пристрастными интересами капиталистических корпораций, а не с интересами просвещенного человечества, что было характерно для проекта модерна.*

Ключевые слова: Миф, мифология, видеоигры, ужас, исследования видеоигр, расколдовывание мира, модерн, постмодерн.

Введение

Исследование мифологии всегда было частью культурной антропологии. Но только в структуралистской антропологии были выявлены две причины, по которым исследования мифа следует отводить центральное место. Во-первых, в мифах архаич-

ных культур, отдаленных друг от друга в пространстве и во времени, присутствуют единые структуры, свидетельствующие об общих способах понимания человеком мира, что наглядно показал К. Леви-Строс. Он пришел к выводу о том, что в мифологическом мышлении присутствует единая логика и общие формы [1]. Во-вторых, структуралисты показали то, что мифология существует не только в обществах, которые когда-то было принято называть примитивными, но и в современном западном обществе, о чем подробно писал Р. Барт. Он рассматривал миф как особое языковое образование, а именно вторичную семиологическую систему, в которой знаки сами начинают означать что-то еще, то есть становятся составляющими знаков второго уровня. Таким образом, в мифе сами знаки отсылают не только к тому, на что они указывают естественно, «как тако-вые», но еще и коннотируют определенные добавочные смыслы. Так знак-миф становится двусмысленным, естественным и одновременно искусственным [2].

В качестве примера Р. Барт приводит обложку журнала «Пари-Матч». На ней можно увидеть чернокожего молодого человека в армейской одежде, отдающего честь на фоне государственного флага Франции. Отдающий честь человек – естественное означаемое знака, но сам знак в целом выражает и еще некоторое дополнительное содержание, у него появляется новое означаемое. Это новое означаемое является сообщением о том, что «Франция – это великая империя, что все ее сыны, без различия цвета кожи, верно служат под ее знаменем и что лучший ответ хулителям так называемого колониализма – то рвение, с каким этот чернокожий служит своим “угнетателям”» [2, с. 273–274].

Подобные вторичные семиологические системы сегодня принимают различные формы и присутствуют во всех областях культуры. Современные медиа создают множество мифов, воспринимаемых нами как вполне естественные образы действительности. Между тем они незримо транслируют аудитории определенные смыслы и представления об обществе, истории, гендере и т. д. Сегодня видеоигры являются неотъемлемой частью популярной культуры и, как другие медиа, конструируют и рассказывают собственные мифы, воспроизводя способы интерпретации окружающей действительности, присущие современному человеку. Таким образом, задачей современного культурного антрополога может быть выявление тех неявных смысловых содержаний, о которых сообщают видеоигры.

Так, некоторые исследователи показали мифы, скрывающиеся за фасадами виртуальных миров видеоигр. Было показано, например, что серия видеоигр «Grand Theft Auto» представляет американский город как пространство надзора и контроля со стороны союза капитала и государства [3, с. 153–182]. Сходным образом другие исследователи показали то, что в серии игр «SimCity» функционирует миф о том, что лучшим способом развития города является модель, использованная в 1980-х гг. в Калифорнии, согласно которой ключом к успеху являются низкие налоги, высокая цена на землю и повсеместный полицейский надзор [4]. Серия видеоигр «The Sims» транслирует миф о сущности успешной семьи, который сформировался в позднекапиталистическом обществе [5]. Нами было показано, как видеоигры серии «Assassin’s Creed» («Assassin’s Creed III», «Assassin’s Creed Unity», «Assassin’s Creed Rogue») рассказывают миф, согласно которому Великая французская революция в отличие от Американской революции была не освобождением от уз старого режима и старой власти, а попыткой перестроить власть, чтобы сделать ее более незаметной, но при этом всепроницающей [6].

Тем не менее, на наш взгляд, достаточно мало внимания уделяется исследованию мифов, транслируемых видеоиграми в жанре *horror*. Подобные видеоигры создают множество разнообразных мифологических сообщений. Однако целью данной статьи

является выявление и исследование одного мифа, который функционирует в нескольких известных играх в жанре *horror* (серии «Resident Evil», «Outlast», «The Evil Within»), а именно мифа о «расколдовывании мира» (М. Вебер), являющегося калькой с немецкого «Entzauberung der Welt». Как ни странно, например, для современного англоязычного читателя это может быть не очевидно, так как в наиболее распространенном английском переводе данной работы немецкий термин «Entzauberung der Welt» [19, с. 200] по какой-то причине был передан Талкоттом Парсонсом с помощью словосочетания «the elimination of magic from the world» [20, с. 61].

И первой нашей задачей является объяснить идею М. Вебера о расколдовывании мира.

Идея расколдовывания мира появляется уже в самых ранних работах М. Вебера, например в «Протестантской этике и духе капитализма» [7]. Тем не менее наиболее ярко данную идею М. Вебер представил в рамках другой своей работы – «Наука как призвание» [8]. Эта работа представляет собой конспект лекции М. Вебера, которую он прочитал уже в самом конце своей научной карьеры и жизни, в 1918 году, перед студентами Мюнхенского университета с целью показать студентам, в чем будет состоять их призвание как ученых. В этой лекции М. Вебер вводит термин «расколдовывание мира», связывая его с развитием процессов рационализации и интеллектуализации, характерных для общества современного типа: «...возрастающая интеллектуализация и рационализация не означают роста знаний о жизненных условиях, в каких приходится существовать. Она означает нечто иное: люди знают или верят в то, что стоит только захотеть, и в любое время все это можно узнать; что, следовательно, принципиально нет никаких таинственных, не поддающихся учету сил, которые здесь действуют, что, напротив, всеми вещами в принципе можно овладеть путем расчета. Последнее, в свою очередь, означает, что мир расколдован. Больше не нужно прибегать к магическим средствам, чтобы склонить на свою сторону или подчинить себе духов, как это делал дикарь, для которого существовали подобные таинственные силы. Теперь все делается с помощью технических средств и расчета. Вот это и есть интеллектуализация» [8, с. 713–714].

В этом отрывке ясно представлен смысл процесса расколдовывания мира. М. Вебер считает, что переход от традиционного общества к обществу современному, то есть модернизация, а по сути, все прогрессивное развитие общества, основывается на превращении научного мировоззрения в базу для функционирования всех общественных институтов. Именно это превращение науки в базис общественного развития он и называет расколдовыванием мира. Если в традиционных обществах медицина, например, основывается на наблюдении простых эмпирических взаимосвязей между используемыми медицинскими средствами и состояниями организма и объяснении этих взаимосвязей с помощью невидимых сил, энергий и духов, то в современных обществах медицина основывается на экспериментальной биологии и химии, которая предполагает широкое использование технических средств (назовем хотя бы микроскопы, искусственные реагенты, спиртовки), которые позволяют опытным путем выявлять то, как конкретно действует то или иное лекарственное средство, не предполагая существование каких-либо таинственных невидимых сил. Ученый, конечно, может выдвигать гипотезы, если он не знает точно, что именно вызывает те или иные наблюдаемые процессы, но этос науки предполагает необходимость проверять гипотезы и теоретически обосновывать рабочие гипотезы, а не принимать их, если они просто хорошо работают. Именно поэтому научный этос всегда предполагает прогресс: от неподтвержденных гипотез к подтвержденным экспериментально и теоретически обоснованным [8, с. 712].

И именно это движение М. Вебер и называет подлинным призванием ученого: ученый должен систематически расколдовывать мир, показывая, что в наблюдаемых явлениях не действует никаких невидимых и необъяснимых сил. Напротив, все причины наблюдаемых явлений можно наглядно показать в ходе эксперимента. Осуществляя над миром такие «сеансы просветительского экзорцизма», ученые способствуют наступлению эпохи модерна, предполагающей необходимость рационального обоснования для любого возможного социально значимого решения.

Именно по этой причине для Ю. Хабермаса и оказывается настолько значим проект модерна: не вполне понятно, что может предоставить единое пространство для демократического принятия решений в современном обществе, если не этот проект расколдовывания [9].

Необходимо в акте радикального картезианского сомнения провести радикальную критику всех принятых на данный момент точек зрения, а затем, пользуясь идеальным научным методом, объяснить все существующие в мире явления, не апеллируя к расхожим мифам и идолам. Остальные же способы производства представлений с самого начала считаются не столь фундаментальными и должны либо оставаться в рамках приватной сферы (например, религия и искусство), либо обосновываться научно (например, право и политика).

Сходным образом, как показывает М. Вебер, расколдовывание мира правит и развитием религий в современном западном обществе. Если начальный этап всякой религии представляет собой вера в возможность магического воздействия на предметы, то расколдовывание мира приводит в иудаизме и христианстве к вере в то, что чудо может совершить только Бог, но не человек. Тем не менее в католичестве и православии сохраняется идея монашества, предполагающая общественную значимость христианской веры и молитвы: монашество выполняет важную для всего мира функцию замаливания грехов. В протестантстве исчезает эта идея, и на смену ей приходит представление о мирской аскезе в рамках своей работы, которая затем и вовсе освобождается от оттенка религиозности и превращается в рациональное стремление к планомерному получению прибыли. В целом именно так М. Вебер и описывает происхождение капитализма из протестантской этики [7]: действия, изначально совершавшиеся на базе нерациональной веры и религиозных традиций, расколдовываются, и начинают обосновываться вполне ощутимыми, наглядными и рациональными целями.

Итак, значение идеи расколдовывания мира М. Вебера заключается в следующем: это постепенное распространение и социальное закрепление представления о том, что все в мире может быть объяснено с помощью научного эксперимента, без апелляции к невидимым, сверхъестественным силам, и соответствующей убежденностью в том, что именно наука должна организовывать социальное существование людей. Таким образом, развенчивая примитивные мифологические верования людей в существование сверхъестественных сил, сама идея расколдовывания мира вместе с тем становится объектом своеобразной веры, убежденности человека эпохи Модерна в безграничные возможности науки и разума, что наделяет ее саму мифологическими чертами.

Рассмотрим функционирование мифа о «расколдовывании мира» на примере популярных серий видеоигр в жанре *horror*: «Resident Evil», «Outlast», «The Evil Within». Следует отметить то, что в рамках данного исследования, мы не стремимся рассмотреть мифы, рассказываемые во всех видеоиграх в жанре *horror*. Еще в меньшей степени мы хотим сказать, что такие видеоигры транслируют только миф о «расколдовывании мира». Мы ограничиваем предмет своего исследования несколькими видеоиграми, в которых данный миф функционирует наиболее ярко.

Суть мифа о «расколдовывании мира» в видеоиграх в жанре *horror* заключается в том, что в них события, которые кажутся совершенно неестественными и даже сверхъестественными, систематически объясняются с помощью абсолютно естественных причин, к которым имеет доступ современная наука. Это ведет к развенчанию предположений игроков о том, что они имеют дело со сверхъестественными силами. Тем самым миф о «расколдовывании мира» по сути выполняет работу интеллектуализации и рационализации, о которой говорил М. Вебер. Миф заставляет игрока поверить в то, что у всякого непонятного явления есть самые объективные причины, которые можно наглядно выявить с помощью научного инструментария.

Для примера возьмем самую раннюю из рассматриваемых нами игр – «Resident Evil» (Capcom, 1996). По сюжету видеоигры в окрестностях города Раккун происходят серии массовых убийств, жертвы которых кажутся не просто убитыми, но съеденными. Чтобы разобраться в происходящем, туда отправляют отряд «Браво» особого подразделения полиции города Раккун «S.T.A.R.S.». После потери связи с отрядом «Браво» на место операции отправляется отряд «Альфа» с доступными игровыми персонажами Крисом Редфилдом и Джилл Валентайн. Прибывая на место назначения, отряд обнаруживает разбитый вертолет команды «Браво». Спасаясь от странного вида собак, отряд оказывается в особняке, в котором их встречает огромное число зомби и других монстров.

Встреча с зомби и монстрами при первом приближении выглядит как встреча с чем-то совершенно сверхъестественным. Игрок встречает неестественно крупных животных; существ, которые выглядят, как уже начавшие разлагаться человеческие трупы, в которых при этом почему-то сохранилась некоторая движущая ими жизненная энергия; странных существ, которые кажутся помесью человека и других животных. Однако по мере развития сюжета игрок узнает, что особняк – это место, где корпорация «Umbrella» проводила эксперименты по созданию биологического оружия, а все монструозные создания, которых игрок встречал по ходу развития сюжета, – это плоды экспериментов, которые вышли из-под контроля ученых.

Подобный нарратив разворачивается во всех частях серии «Resident Evil». В них кажущиеся жуткими и неестественными существа, с которыми предстоит сражаться игроку, они оказываются в конечном счете порождениями все той же корпорации «Umbrella», хотя в начале игры сеттинг часто наводит на мысли о некоторых мистических силах. Например, в последней игре серии, «Resident Evil VII» (Capcom, 2017) изначально дом Бэйкеров, из которого предстоит выбираться протагонисту Итану, напоминает место, где члены секты совершают зловещие обряды, а Мия, жена Итана, за которой он и приезжает в дом Блэков, на первый взгляд, кажется одержимой некими демоническими силами. Но по мере развития сюжета игрок узнает, что все кажущиеся сверхъестественными события, происходящие в доме Бэйкеров, являются лишь последствиями вышедших из-под контроля действий корпорации «Umbrella». Мир оказывается расколдован! Даже если игрок не знает, что именно делала «Umbrella» и как возникли все эти опасные монструозные создания, он знает то, что на это есть объективные причины, которые он смог бы ясно установить в условиях научного эксперимента.

Сходным образом первичный сеттинг в «Outlast» (Red Barrels, 2013) заставляет игрока интерпретировать происходящие в игре события, предполагая существование некоторых сверхъестественных сил. Отправляясь в больницу Маунт-Мэссив, единственный игровой персонаж Майлз Апшер обнаруживает то, что в больнице живет некое невидимое существо, которого самопровозглашенный священник и вышедший на свободу пациент больницы Отец Мартин называет Волрайдером, считая его чем-то вроде демона. Однако в результате игрок узнает то, что Волрайдер – это только плод

неэтичных экспериментов, которые проводил Доктор Рудольф Густав Вернике в подвале этой больницы.

В свою очередь, в «The Evil Within» (Bethesda Softworks, 2014) главный антагонист Рувик сначала кажется неким сверхъестественным существом, способным трансформировать пространство, оживлять трупы и т. д. Но в конце игры оказывается то, что все сверхъестественные события, с которыми он сталкивается, являются лишь иллюзией. Поскольку с самого начала протагонист Себастьян Кастелланос был подключен к специальной машине «STEM», над которой работала организация «Mobius» и которая продуцировала все эти галлюцинации, используя данные нейронауки и психологии, а не некие мистические силы.

Тем самым во всех рассмотренных видеоиграх мы сталкиваемся с вторичной семиологической системой в бартовском смысле, которая позволяет транслировать мифологическое сообщение [2, с. 272]. Аудиовизуальный ряд видеоигры, рассказывает историю о том, как протагонист узнает, что у всех кажущихся неестественными событий, участником которых он оказывается, есть совершенно естественные причины. Здесь мы имеем дело со знаком первого уровня: аудиовизуальный ряд игры рассказывает историю о злобной корпорации «Umbrella» или «Mobius». Однако этот знак начинает коннотировать дополнительный смысл: у всех событий есть вполне объективные причины и наука может их выявить и объяснить. Этот дополнительный нарратив и является тем мифом о расколдовывании мира, который рассказывают проанализированные видеоигры. Схематически мы можем изобразить данную мифологическую структуру следующим образом (таблица).

Таблица. Схема мифа о «расколдовывании мира» в видеоиграх в жанре horror
Table. Scheme of the «world disenchantment» myth in horror video games

1. Означающее. Аудиовизуальный ряд видеоигры 1. Signifier. Audiovisual content of a game	2. Означаемое. История, в которой протагонист обнаруживает естественные причины кажущихся сверхъестественными явлений 2. Signified. Story, where a protagonist finds natural causes of phenomena that seem to be supernatural	
3. Знак I. ОЗНАЧАЮЩЕЕ 3. Sign I. SIGNIFIER		II. ОЗНАЧАЕМОЕ У всех явлений есть естественные причины, которые может выявить наука II. SIFNIFIED All phenomena have natural causes, which can be scientifically explored
III. ЗНАК III. SIGN		

Таким образом, на примере нескольких популярных видеоигр мы выявили то, как функционирует миф о «расколдовывании мира». Основной смысл послания игроку: все явления и процессы возможно познать рационально, обратившись к объективным, естественным причинам, их породившим. Тем самым, на наш взгляд, проанализированные видеоигры формируют у игрока представление и уверенность в том, что возможно дать научное, рациональное, логическое объяснение всем самым неясным и непонятным явлениям.

Однако здесь мы должны учесть еще один момент. В философской литературе присутствуют две основные позиции по отношению к процессу расколдовывания мира. Первой позиции придерживался сам М. Вебер, и ее условно можно назвать модернист-

ской. Согласно данной позиции, расколдовывание мира есть подлинный двигатель прогресса и именно оно может дать основание для демократического нахождения рационального консенсуса в вопросах развития общества.

Вторая позиция складывается на основании критики идей М. Вебера и самой идеи Просвещения, которая явно лежала в основе его теории рационализации. Данную позицию можно назвать постмодернистской. Она основывается на идее необходимости выхода за пределы идей проекта Модерна и впервые возникает в работах М. Хоркхаймера и Т. Адорно. Они провозгласили идею о том, что научное расколдовывание мира осуществляется не в целях нахождения истинной картины мира и гармоничного общественного существования, но в целях капиталистического присвоения мира, которое приводит и к неизгладимым классовым конфликтам [10]. Таким образом, наука представляет собой не объективный поиск истины, за ней стоят частные интересы определенных общественных сил.

Подобную линию критики принял и Г. Маркузе, утверждая то, что господство целевой рациональности, к которой должен приводить веберовский процесс расколдовывания мифа, на самом деле диктуется интересами капитала и управления людьми [11]. Отсюда следует и состояние постмодерна, в котором научный нарратив, как и нарративы религиозные, развенчиваются, и теряют право претендовать на то, чтобы считаться метанарративами, сообщающими истину в последней инстанции и способными указать наилучший путь для общественного развития [12]. В состоянии постмодерна остается лишь критиковать все возможные точки зрения, не придерживаясь ни одной из них, так как каждая из них оказывается в равной мере пристрастной и субъективной.

Какое же отношение к расколдовыванию мира репрезентируют рассмотренные нами видеоигры? На наш взгляд, они транслируют постмодернистскую позицию, поскольку в них наука оказывается не выражением интересов человечества как такового, а, напротив, интересов больших бизнес-игроков и тайных околуправительственных организаций. Их действия, обусловленные желанием личной выгоды, а не желание всеобщего блага, могут приводить в конечном итоге к техногенным катастрофам и гибели людей.

Таким образом, мы делаем вывод о том, что рассмотренные нами видеоигры представляют современное общество в духе постмодерна, в котором происходит смерть таких метанарративов, как Наука, Прогресс и Модернизация. Как бы то ни было, в современной философии и социальных науках давно уже стоит вопрос о кризисе постмодерна. Если постмодерн считается эпохой критики нарративов без возможности занять какую бы то ни было позицию, то соответственно блокируется как таковая возможность вести любой рациональный диалог и стремиться к достижению любого демократического консенсуса. Поскольку чтобы прийти к общему мнению, необходимы общие основания, а не критика всяких возможных оснований.

По этой причине в последнее время все чаще можно услышать мнения не о том, что необходимо отказаться от идеи расколдовывания мира с помощью науки, а о том, что саму науку надо расколдовать. Как модернистское, так и постмодернистское представления о расколдовывании мира, по сути, заколдовывают науку. Для модерна наука сама по себе – источник спасения, для постмодерна она есть источник опасности. В науке как будто появляется какая-то сверхъестественная сила. Поэтому в последнее время философы и социологи пытаются показать то, как именно в реальности действует наука [13]. Это необходимо для того, чтобы выстроить основания для такого мироустройства, в котором наука смогла бы быть в гармонии с другими модусами существования, не подавляя ни один из них [14]. Такое отношение к науке и расколдовыванию мира можно было бы назвать не-модернистским [15]. Похоже, этот не-модернистский взгляд на процесс расколдовывания мира уже начал складываться в исследовательской литературе [16–18].

Как выглядела бы видеоигра в жанре *horror*, которая принимала бы немодернистское представление о науке? Как минимум в такой игре ученые могли бы являться не только антагонистами, но и быть на стороне протагонистов. Выживание в немодернистской видеоигре в жанре *horror* могло бы быть основано на научной и тонкой интеллектуальной борьбе с монструозными тварями, противостоящими игроку. Такая игра показала бы, что в науке нет ничего особенного. Она есть просто средство, которое может быть использовано как опасное оружие, так и во благо и спасение, в зависимости от того, кто его применяет.

Работа выполнена при поддержке гранта Президента Российской Федерации № МК-1560.2018.6.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Леви-Строс К. Структурная антропология. – М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. – 512 с.
2. Барт Р. Мифологии. – М.: Академический проект, 2008. – 351 с.
3. Dyer-Witherford N., Peuter G. de. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009. – 335 p.
4. Lauwaert M. Challenge Everything? Construction Play in Will Wright's SIMCITY // Games and Culture. – 2007. – V. 2. – № 3. – P. 194–212.
5. Sicart M. Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims // DiGRA '03 – Proc. of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up. – 2003. – V. 2. – 12 p. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.09529.pdf> (дата обращения 26.06.2018).
6. Галанина Е.В., Салин А.С. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр // Философия и культура. – 2017. – № 9. – С. 76–88.
7. Вебер М. Протестантская этика и дух капитализма // Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1990. – С. 61–272.
8. Вебер М. Наука как призвание и профессия // Избранные произведения. – М.: Прогресс, 1990. – С. 707–735.
9. Хабермас Ю. Философский дискурс о модерне. – М.: Весь мир, 2003. – 416 с.
10. Хоркхаймер М., Адорно Т. Диалектика Просвещения. Философские фрагменты. – М.; СПб.: Медиум, Ювента, 1997. – 312 с.
11. Маркузе Г. Одномерный человек. – М.: REFL-book, 1994. – 368 с.
12. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. – М.; СПб.: Институт экспериментальной социологии: Алетейя, 1998. – 160 с.
13. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. – СПб.: Изд-во ЕУСПб, 2013. – 414 с.
14. Latour B. An Inquiry into Modes of Existence: an Anthropology of the Moderns. – Cambridge; Massachusetts; London, England: Harvard University Press, 2013. – 518 p.
15. Латур Б. Нового Времени не было. Эссе по симметричной антропологии. – СПб.: Изд-во ЕУСПб, 2006. – 240 с.
16. Koshul B.B. The Postmodern Significance of Max Weber's Legacy. – New York, NY & Hampshire, England: Palgrave Macmillan, 2005. – 183 p.
17. George J.M. The Ontology of Gods. An Account of Enchantment, Disenchantment and Re-Enchantment. – Cham, Switzerland: Springer Nature, 2017. – 133 p.
18. Dews P. The Limits of Disenchantment: Essays on Contemporary European Philosophy. – London; NY: Verso, 1995. – 295 p.
19. Weber M. Die protestantische Ethik und der «Geist» des Kapitalismus. – Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2016. – 233 s.
20. Weber M. The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism. – London; New York: Routledge Classics, 2005. – 313 p.
21. Bethesda Softworks. The Evil Within. – 2014.
22. Capcom. Resident Evil. – 1996.
23. Capcom. Resident Evil 7: Biohazard. – 2017.
24. Red Barrels. Outlast. – 2013.

Поступила 30.06.2018 г.

UDC 316.722.5:004.5

THE «WORLD DISENCHANTMENT» MYTH IN HORROR VIDEO GAMES

Alexey S. Salin¹,
alexsalin22@gmail.com

Ekaterina V. Galanina^{2,3},
galanina@tpu.ru

¹ Lomonosov Moscow State University,
27, Lomonosovsky avenue, GSP-1, Moscow, 119991, Russia.

² National Research Tomsk Polytechnic University,
30, Lenin Avenue, Tomsk, 634050, Russia.

³ Tomsk State University,
36, Lenin Avenue, Tomsk, 634050, Russia.

Alexey S. Salin, Cand. Sc., tutor, Lomonosov Moscow State University.

Ekaterina V. Galanina, Cand. Sc., associate professor, National Research Tomsk Polytechnic University;
associate professor, Tomsk State University.

*The relevance of the research is determined by the fact that today the Modern Age mythological concepts are the subject to reconsidering and they are increasingly becoming the subject of a separate cultural philosophical analysis. However, the study of the Modern project mythologies in video games has not received much attention in academic literature. **The aim** of the work is to analyze the functioning of the «world disenchantment» myth (M. Weber), intrinsic to the Modern era, using the example of video games in the horror genre. **Methods.** The authors have used the method of structural culture analysis (by R. Barthes), that implies the explication of secondary semiological systems in cultural entities, i. e. mythologies, as the methodological basis for the study. This research also refers to the work of M. Weber in the field of philosophy and cultural sociology, in which he formulated the theory of modernization as a process of pre-planned «world disenchantment». **Results.** We analyzed several series of video games in the genre of horror («Resident Evil», «The Evil Within», etc.) to see how the «world disenchantment» myth functions in them. The essence of that myth is that all seemingly creepy and supernatural events have completely natural, objective explanation from the standpoint of modern science. Eventually we have concluded that the analyzed video games represent the postmodern attitude to the myth of the «world disenchantment», namely: rationalization is associated with the biased interests of capitalist corporations, and not with the interests of enlightened humanity, which characterized the Modern project.*

Key words: Myth, mythology, videogames, horror, game studies, world disenchantment, modernity, postmodernity.

The research was supported by the grant of the President of the Russian Federation no. MK-1560.2018.6.

REFERENCES

1. Levi-Stros K. *Strukturnaya antropologiya* [Structural Anthropology]. Moscow, EKSMO-Press Publ., 2001. 512 p.
2. Bart R. *Mifologii* [Mythology]. Moscow, Akademicheskiy proekt Publ., 2008. 351 p.
3. Dyer-Witherford N., Peuter G. de. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis; London, University of Minnesota Press, 2009. 335 p.

4. Lauwaert M. Challenge Everything? Construction Play in Will Wright's SIMCITY. *Games and Culture*, 2007, vol. 2, no. 3, pp. 194–212.
5. Sicart M. Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims. *DiGRA '03 – Proc. of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. 2003, vol. 2, 12 p. Available at: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.09529.pdf> (accessed 26 June 2018).
6. Galanina E.V., Salin A.S. Mificheskoe v virtualnykh mirakh videoigr [Mythical in the virtual worlds of video games]. *Filosofiya i kultura*, 2017, no. 9, pp. 76–88.
7. Veber M. Protestantskaya etika i dukh kapitalizma [Protestant ethics and the spirit of capitalism]. *Izbrannye proizvedeniya*. Moscow, Progress Publ., 1990. pp. 61–272.
8. Veber M. Nauka kak prizvanie i professiya [Science as a vocation and profession]. *Izbrannye proizvedeniya*. Moscow, Progress Publ., 1990. pp. 707–735.
9. Khabermas Yu. *Filosofskiy diskurs o moderne* [Philosophical Discourse on Modernity]. Moscow, Ves mir Publ., 2003. 416 p.
10. Khorkkhamer M., Adorno T. *Dialektika Prosveshcheniya. Filosofskie fragment* [Dialectic of Enlightenment. Philosophical Fragments]. Moscow; St. Petersburg, Medium, Yuventa Publ., 1997. 312 p.
11. Markuze G. *Odnomerny chelovek* [One-Dimensional Man]. Moscow, REFL-book Publ., 1994. 368 p.
12. Liotar Zh.-F. *Sostoyanie postmoderna* [Postmodern state]. Moscow; St. Petersburg, Institut eksperimental'noy sotsiologii, Aleteyya Publ., 1998. 160 p.
13. Latur B. *Nauka v deystvii: sleduya za uchenymi i inzhenerami vnutri obshchestva* [Science in Action: Following Scientists and Engineers within Society]. St. Petersburg, EUSPb Publ., 2013. 414 p.
14. Latour B. *An Inquiry into Modes of Existence: an Anthropology of the Moderns*. Cambridge; Massachusetts; London, England, Harvard University Press, 2013. 518 p.
15. Latur B. Novogo Vremeni ne bylo. Esse po simmetrichnoy antropologii [There was no new time. The essay on symmetric anthropology]. St-Petersburg, European Institute in St.-Petersburg Publ., 2006. 240 p.
16. Koshul B.B. *The Postmodern Significance of Max Weber's Legacy*. New York, NY & Hampshire, England, Palgrave Macmillan, 2005. 183 p.
17. George J.M. *The Ontology of Gods. An Account of Enchantment, Disenchantment and Re-Enchantment*. Cham, Switzerland, Springer Nature, 2017. 133 p.
18. Dews P. *The Limits of Disenchantment: Essays on Contemporary European Philosophy*. London; NY, Verso, 1995. 295 p.
19. Weber M. Die protestantische Ethik und der «Geist» des Kapitalismus [The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism]. Wiesbaden, Springer Fachmedien, 2016. 233 p. In Ger.
20. Weber M. *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. London; New York, Routledge Classics, 2005. 313 p.
21. Bethesda Softworks. *The Evil Within*, 2014.
22. Capcom. *Resident Evil*, 1996.
23. Capcom. *Resident Evil 7: Biohazard*, 2017.
24. Red Barrels. *Outlast*, 2013.

Received: 30 June 2018.