

КУЛЬТУРОЛОГИЯ, ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ

УДК 130.2:316.723

DOI: 10.17223/22220836/40/1

Е.В. Галанина, Е.О. Самойлова

«ОКОЛОИГРОВЫЕ ФЕНОМЕНЫ» КАК ФОРМА СОВРЕМЕННОГО МИФОТВОРЧЕСТВА¹

Авторы предлагают исследовать «околоигровые феномены» с позиций современного мифотворчества. Рассмотрены основные подходы к изучению косплея как способа конструирования идентичности; формы эскапизма; феномена массовой культуры; субкультуры. Косплей проанализирован как форма современного мифотворчества: обоснована имажинативная природа косплея; выявлено мифологическое отождествление образа реальности и самой реальности, работа законов мистической партиципации; показаны взаимосвязи косплея с архаическими мистериями, карнавальными действиями, которые проводили сакральное в мир реальный. В летсплее и видеообзоре прослежены вторичное означивание, реинтерпретация и игра с первоисточником.

Ключевые слова: миф, мифотворчество, видеоигра, околоигровые феномены, косплей, летсплей, видеоблогинг.

Введение

Актуальность темы исследования связана с тем, что игровая индустрия сегодня становится значимым явлением культуры. Согласно отчету *Entertainment Software Association* за 2019 г., 65% взрослых американцев играют в видеоигры [1]. Результаты маркетингового исследования *Limelight Networks* показывают, что люди, которые играют в видеоигры, в среднем тратят на это больше 7 часов в неделю. Все большей популярностью среди молодежи пользуется просмотр того, как другие играют (стриминг, летсплей) на *Twitch* и *YouTube Gaming* [2].

Видеоигры выполняют не только развлекательную функцию, но и образовательную, социальную и др., оказывая значительное влияние на современную культуру в целом [3]. Игровая индустрия производит культурный контент, образы и смыслы, которые выходят далеко за рамки виртуального пространства. В данной статье речь пойдет об «околоигровых феноменах». Данное понятие было предложено нами для обозначения ряда социокультурных феноменов, связанных с видеоиграми, однако не являющихся их непосредственной частью (косплей, летсплей, фанфикшн, фан-арт, киберспорт и др.) [4]. Под «околоигровыми феноменами» мы подразумеваем культурные и социальные явления, которые сопряжены с виртуальным миром видеоигры смысловыми и визуальными связями [5. С. 143]. Они не являются непосредствен-

¹ Работа выполнена при поддержке гранта Президента Российской Федерации № МК-1560.2018.6.

ной частью игры, однако выступают репрезентатором социального инобытия видеоигры.

Следует отметить, что комплексное культурфилософское исследование «околоигровых феноменов» в настоящий момент не проводилось. Большинство исследователей изучают их изолированно, а также с различных позиций, например: косплей и идентичность, фанфикшн и классическая литература, летсплей и особенности медиапотребления и т.д. Однако, на наш взгляд, подход к исследованию «околоигровых феноменов» может быть более холистичным. Мы предлагаем исследовать видеоигры и «околоигровые феномены» как форму современного мифотворчества.

В настоящее время современные технологии и медиа открывают практически безграничные возможности для мифотворчества, поскольку способны формировать и изменять модели восприятия и поведения. Об этом говорил еще М. Маклюэн, отмечая, что медиа являются мифическими образами, которые обладают силой бессознательного внушения своих допущений [6. С. 346]. С его точки зрения, мифология и медиа тесно взаимосвязаны, поскольку электронные средства выполняют такую же функцию, что и мифологические нарративы: они также мгновенно передают информацию [7. С. 30].

М. Маклюэн считал, что с эпохи письменной культуры мы совершаем круг и возвращаемся назад к племенной культуре через электронные медиа, которые сокращают пространство и время, объединяют людей и позволяют вновь испытывать мгновенность и одновременность чувств. Он говорит: «Племенной человек глубоко укоренен в коллективном сознании, пересекающем привычные барьеры времени и пространства. В таком случае новое общество станет одним мифическим объединением, резонирующим миром, родственным старой племенной эпохе, где волшебство вновь оживет: мир экстрасенсорного восприятия» [8].

Видеоигры как новые медиа возвращают человека в это аудиотактильное пространство, в котором присутствуют мгновенность, иммерсивность, открытость и взаимозависимость. Новое мифическое измерение принимает аудиторию в сам творческий процесс, делая игрока не просто активным участником посредством диалога, но и сотворцом виртуального мира. «Околоигровые феномены» позволяют нам еще в большей степени быть частью вымышленного мира, вкладывая в него собственные интенции.

Целью данной статьи является исследование таких социокультурных явлений, как косплей и летсплей как форм современного мифотворчества. Следует отметить, что работ, посвященных исследованию «околоигровых феноменов» с позиции исследования современного мифотворчества, крайне мало. Также практически отсутствуют исследования летсплея, видеоблогинга, фанарта, фанфикшн с культурологических и философских позиций.

Косплей

Косплей (от англ. «costume play» – костюмированная игра) представляет собой специфическую практику создания и ношения костюма, которая позволяет фанатам реконструировать образ вымышленного персонажа популярной культуры [9. С. 113]. Косплей подразумевает перевоплощение в персонажей аниме, манги, комиксов, видеоигр, фильмов, а также в образы типичных представителей той или иной национальной культуры [5]. Косплей

как вид молодежной субкультуры распространен не только в Японии, но и по всему миру [10].

Косплей сегодня исследуют с различных позиций, наиболее часто рассматривается вопрос взаимосвязи косплея и идентичности. Как отмечают Л. Зибернис и К. Ларсен, косплей является ярким примером переноса персонажа из безграничного вымышленного мира в наш ограниченный физический мир [11]. Они отмечают, что, надевая костюм, косплеер пересекает границы реального и виртуального миров, при этом он не просто подражает персонажу, но вкладывает собственное художественное видение образа. Подобная практика в игровой манере временно размывает границы между личностью и вымышленным персонажем, позволяя косплееру переосмыслить собственную идентичность.

Таким образом, косплей служит своеобразным средством погружения в различные вымышленные миры, с помощью которых становится возможным воспроизводить различные идентичности. Сама перформативная идентичность косплеера является гибкой, фрагментированной и многослойной. Тем не менее когда косплеер намеренно реализовывает некую временную идентичность в игровой форме, он продолжает сохранять свою собственную идентичность. Также, несмотря на то, что косплей предполагает игровое действие (что вовсе не означает несерьезность данного действия), примерка идентичности вымышленного персонажа является неотъемлемой частью конструирования или трансформации собственной. Таким образом, косплей есть нечто большее, чем простое перевоплощение в любимого персонажа ради развлечения. Временные альтернативные идентичности позволяют высвечивать и реализовать некоторые аспекты собственной идентичности косплеера.

Часть исследователей рассматривает косплей как форму эскапизма. Согласно данной позиции, косплей, предоставляя возможность перевоплощения в различных персонажей, способствует погружению человека в вымышленные миры и, более того, созданию своего собственного фантазийного мира. Воображение позволяет косплеерам изменять свою идентичность и уходить от реальности, оставив позади волнения, скуку и разочарования повседневной жизнью. Чтобы чувствовать себя «живыми», косплееры постоянно находятся в поиске комфортного пространства для самовыражения. Их идентичность может быть трансформирована любым желаемым образом, например, из студента стать героем, из женщины в мужчину, от обычного человека к знаменитости и т.д. Таким образом, косплей представляет собой способ трансформации идентичности, который позволяет уйти от повседневной действительности и пребывать в вымышленных мирах [12].

На наш взгляд, подобный подход является устаревшим. Как видеоигры сегодня не столько уводят от реальности, сколько, как отмечает Дж. Макгонигл, «делают нас лучше и способны изменить реальный мир» [13], так и косплей является способом саморазвития и самовыражения и в том числе социализации. Что вполне подтверждает исследование, респонденты которого отмечают: «возможность лучше понять себя», «реализовать свои способности», «уверенность в себе», «умение много делать своими руками», «облегчает взаимодействие с другими» [14].

Достаточно часто косплей и фанатские сообщества анализируют как отдельную субкультуру. Косплей, как и любое другое сообщество, формирует-

ся на основе общих интересов у определенной группы людей. Благодаря сети Интернет сегодня достаточно легко найти людей со схожими интересами по всему миру. Косплей также относят к гик-культуре совместно с фанфикш, комиксами, видеоиграми, аниме, мангой, фэнтези, научной фантастикой, гик-музыкой и т.д. Гик-культура достаточно объемная и включает в себя множество различных фандомов, которые по своей природе партиципативны, т.е. фанаты активно участвуют в развитии оригинальных работ [15].

Однако более интересным является предложенный Н. Ламерикс подход к исследованию косплея не только как социального феномена, но, в том числе, явления эмоционального и креативного [16]. Она отмечает, что комбинация всех этих сторон является ключевой для понимания косплея и фандома. Причем эмоциональной стороне в исследованиях часто не уделяют особого внимания, а между тем косплей может быть рассмотрен именно как воплощение эмоционального отношения фаната к любимому тексту. Косплеер подбирает определенного персонажа, который близок ему. Костюм влияет на косплеера не только в сам момент представления, но и в течение всего творческого процесса подготовки. Сами креативные практики фанатов могут быть поняты как эмоциональное вовлечение, характеризующееся любовью к тексту или видеоигре, художественному образу. И это не просто эмоции, связанные с первоисточником, но и в большей степени они обусловлены многими другими объектами (например, тканью, швейной машиной) и субъектами (друзьями, фанатами, персонажами) [16]. Посредством таких креативных практик, как косплей, фанфикшн, фан-арт и др., фанаты, являясь активной аудиторией, наиболее глубоко интерпретируют существующие тексты и перерабатывают их в свои собственные [17].

Отечественные исследователи феномена косплея достаточно негативно оценивают данное культурное явление. Так, И. Антоновский, например, утверждает, что косплей представляет собой «явление чисто эстетическое, провозглашающее диктат внешнего над внутренним, формы над содержанием, костюма над человеком» [18]. С его точки зрения, косплей является не только следствием антропологического кризиса, но и как вирус распространяет его в повседневной жизни современного человека. Косплей обуславливает раздробленность современного человека и даже может вести к его уничтожению. Р.В. Пеннер также говорит об антропологическом кризисе, утрате Другого и как следствие утрате человека в современности, «погрязшей в путях медиа», результатом чего является в том числе косплей [19. С. 120]. Косплеер, надевая маску, может «растерять себя, раздробившись на несобираемое множество» [Там же. С. 117].

На наш взгляд, подобные выводы достаточно категоричны. Косплей во многом способствует конструированию собственной идентичности, обретению самости посредством творческого уподобления вымышленному персонажу. И в первую очередь это касается подростков, которые пытаются найти себя в этом мире. Косплей помогает им не только получить новые навыки, раскрыть творческие способности (например, шитье, лепка, рисование и т.д.) и найти единомышленников, но и понять, кто они и чем хотят заниматься в будущем (многие косплееры становятся моделями, дизайнерами, открывают собственные мастерские и т.д.). Именно поэтому мы считаем, что косплей

скорее способствует формированию идентичности, нежели является причиной ее раздробленности.

Отдельные отечественные исследователи рассматривают косплей как явление массовой культуры. Так, В.Э. Согомоян определяет косплей как субкультуру, основанную на мимезисе, подражании и уподоблении героям массовой культуры. С его точки зрения, косплей представляет собой «перманентное коллективное социальное действие, содержащее элементы подражательной ролевой игры» [20. С. 56]. Подражая героям массовой культуры, перевоплощаясь в них, косплееры перенимают образцы поведения и осуществляют перенос вымышленных персонажей в мир реальный. В.Э. Согомоян отмечает, что косплей есть явление именно массовой культуры, обусловленное массовой популярностью образов, обеспечением больших тиражей распространения и массовым знанием о конкретных героях и их характеристиках [Там же. С. 57].

Однако с этим можно согласиться лишь отчасти. Несомненно, некоторые косплееры воплощают в жизнь персонажей массовой культуры, которые позволяют популяризировать свой косплей в медиа-среде, например, косплей по играм компании *Blizzard Entertainment* (рис. 1). Такой косплей позволяет получить большой отклик аудитории, поскольку образы растиражированы и известны практически всем, а также продвигать личный бренд косплеера.



Рис. 1. Косплей по Overwatch (2016) / Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment

Fig. 1. Overwatch Cosplay (2016) / Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment

Другие же косплееры, напротив, создают уникальные и оригинальные образы, которые были созданы ими самими или другими фанатами, а также делают косплей по малоизвестным, но любимым ими источникам (рис. 2). Такой косплей может быть вполне популярен в косплей-среде и получить хороший отклик у аудитории. Некоторые косплееры совмещают создание образов массовой культуры и малоизвестных персонажей. В конечном счете

выбор персонажа зависит от предпочтений самого косплеера, его умений и навыков, знания фандома и т.д.



Рис. 2. Косплей по Asobi ni Iku yo! Chikyuu Pinchi no Konyaku Sengen (2016) / Design Factory, Idea Factory

Fig. 2. Asobi ni Iku yo! Chikyuu Pinchi no Konyaku Sengen Cosplay (2016) / Design Factory, Idea Factory

Итак, рассмотрев основные подходы к исследованию косплея: как способ конструирования идентичности, как феномен эскапизма, как субкультура, как феномен массовой культуры, мы предлагаем определить новое направление исследования косплея в аспекте современного мифотворчества. Как форма современного мифотворчества косплей может быть рассмотрен по ряду следующих причин.

Во-первых, косплеер является активным участником творческого преобразования реальности и ее мифологического конструирования. Я.Э. Голосовкер писал о роли воображения в мифологическом постижении действительности, в том числе современной: «та же разумная творческая сила – а имя ей Воображение, Имагинация, которая создала миф, действует в нас и посейчас» [21. С. 9]. Косплеер апроприирует культурные тексты и образы, творчески перерабатывает их, создавая на этой основе свой собственный миф, в который привлекается аудитория. Косплеер может не только почувствовать себя кем угодно, надевая маску, но и быть кем угодно, совмещая вымышленное и существующее реально в лиминальных пространствах. Косплей-фестивали могут быть рассмотрены как «пространства воображения», в которых аудитория актуализирует популярные нарративы и образы [22].

Во-вторых, созданные мифологические образы мыслятся как вполне реальные, контакт с которыми возможен. Подобное отождествление образа реальности с самой реальностью является особенностью мифологического мировосприятия. И хотя Л. Леви-Брюль делал выводы об принципиальных отличиях первобытного сознания от современного, сегодня мы все еще можем наблюдать различные формы мистической партиципации. Л. Леви-

Брюль писал о том, что «в коллективных представлениях первобытного мышления предметы, существа, явления могут непостижимым для нас образом быть одновременно и самими собой, и чем-то иным» [23. С. 62]. Так, в качестве примера он приводит бороро, которые говорят, что они – красные арара (попугаи), что не означает простое провозглашение родства, а, напротив, тождество по существу, т.е. они считают себя одновременно человеческими существами и птицами с красным оперением. Подобным образом, подчиняясь закону партиципации, всякое изображение есть в то же время оригинал. «В силу мистической связи между оригиналом и изображением, связи, подчиненной закону партиципации, изображение одновременно и оригинал, подобно тому как бороро суть в то же время арара. Значит, от изображения можно получить то же, что и от оригинала, на оригинал можно действовать через изображение» [Там же. С. 65]. Подобную мистическую сопричастность мы можем наблюдать и в косплее, где созданный косплеером образ есть в то же время оригинал, который приобщает его и аудиторию к чему-то большему: к вымышленному миру и его смыслам, популярной культуре, гик-культуре, фандому, творческим и профессиональным сообществам и т.д.

Д.В. Коновалова, исследуя мифологические аспекты сериальности, также отмечает элементы мистического единства в самих формах современной культуры. «Так под влиянием на современное сознание сериалов, литературы, комиксов, видеогр создаются объединения „фандомы“, „гик-сообщества“, „косплеи“, которые связывают индивидов в некую общность, внушая им чувство причастности к образам, преподнесенным самой сериальностью. Образы и смыслы имеют для людей, причастных к гик-сообществам, сакральное значение» [24. С. 19–20]. Единство персонажа и косплеера имеет, с ее точки зрения, мифологический характер, и подобная партиципация распространяется на аудиторию.

В-третьих, сам феномен косплея, на наш взгляд, уходит корнями в архаические ритуализированные практики. И здесь мы можем пойти от исследования косплея как карнавального действия к архаическим основам подобных практик и их смысловому и функциональному содержанию.

М.М. Бахтин отмечал, что карнавальные формы принадлежат к особой сфере бытия, для которой характерно смешение профанного и сакрального, высокого и низкого, духовного с материальным, а также отмена всех социальных иерархий и культурных норм. Карнавал не знает разделения на зрителей и исполнителей, пространственных границ и разыгрывания. Он живет по законам свободы, носит вселенский характер и поистине всенароден. Карнавал не является художественной театрально-зрелищной формой, он есть реальная, но временная форма жизни народа. М.М. Бахтин пишет: «В карнавале сама жизнь играет, разыгрывая – без сценической площадки, без рампы, без актеров, без зрителей, т.е. без всякой художественно-театральной специфики – другую свободную (вольную) форму своего осуществления, свое возрождение и обновление на лучших началах» [25. С. 12].

Н. Ламерикс рассматривает косплей фестивали как карнавал: во-первых, они снимают все устоявшиеся иерархии и обеспечивают свободное и равное общение между участниками различного пола, возраста, этнической принадлежности и социального статуса; во-вторых, сама по себе культура косплея партиципативна, т.е. фанаты одновременно являются и дизайнерами, и акте-

рами, и моделями, и зрителями и т.д.; в-третьих, зрители и косплееры непосредственно взаимодействуют в ходе представления [9].

Подобная природа косплей-фестивалей отсылает нас через карнавальное действо к мистериям древности, в рамках которых мифологический нарратив обретал свое социокультурное бытие посредством участия в совместных ритуализированных действиях. Сам средневековый карнавал, согласно М.М. Бахтину, развивался из более древних смеховых обрядов, таких как сатурналии в Античности.

Однако современные формы архаических мистерий и празднеств в виде косплея более эклектичны и калейдоскопичны в аспекте реконструкции образов, которые наполнены различным символическим содержанием, отсылающим нас не только к современной популярной культуре, которая во многом интернациональна, но и к национальным культурам, а также различным эпохам, художественным стилям и явлениям культуры.

И действительно, косплей-мероприятия во многом напоминают средневековый карнавал, который существовал по ту сторону официальности и церковности и выполнял функции катарсического очищения и обновления мира через веселье, высмеивание социальных порядков и перевертывание бинарных оппозиций. В рамках косплей-фестивалей подобные явления – не редкость. Косплееры могут включать в свою самопрезентацию на сцене забавные и провокационные моменты, даже если это не характерно для изображаемого персонажа. Некоторые примеры сценических дефиле могут шокировать неподготовленного зрителя своим сатирическим содержанием. Сказанное справедливо и для неомифологических сюжетов, которые часто бывают представлены в рамках косплей-фестивалей. Так, можно увидеть дурачащихся Тора и Локи, комично ведущих себя героев фэнтезийных миров (к примеру, Трандуила – короля лесных эльфов Лихолесья, шеголяющего в нелепых солнцезащитных очках).

Несмотря на это, не стоит рассматривать косплей только лишь в гротескном ключе, поскольку достаточной популярностью пользуются и образы, предполагающие серьезное прочтение, что вполне соотносится с мифологическим сознанием, которое посредством драматических актов смерти и жертвоприношения производит обновление мира и человека, каждый раз возвращаясь к первоначалу. Драматизм в косплее служит своеобразным катализатором рефлексии и самопознания в актах уподобления мифологическому герою и его трагической ситуации. В случае уподобления герою в косплее это особенно показательно, поскольку, чтобы отыграть должным образом того или иного персонажа (а фанатское сообщество, особенно в странах СНГ, достаточно взыскательно и требовательно как к представляемому костюму, так и к отыгрышу персонажа), необходимо максимально вжиться в образ. Это в свою очередь позволяет косплееру более глубоко погрузиться в вымышленный мир и посредством этого открыть новые грани своей индивидуальности.

Кроме того, многие образы, кочующие из видеоигр в косплей и другие «околоигровые феномены», стали своего рода акротилическими примерами мифологических героев современности, реализуя типажи массовой культуры, например крутого мачо, фэнтезийных существ и т.д. [3. С. 202–207]. Массовый потребитель продукции игровой индустрии воспринимает таких фэнтезийных существ, как орки или эльфы, именно через призму современной

культуры, а не через внимательное изучение скандинавской мифологии, ставшей образцом для творчества многих авторов фэнтези. Несмотря на это, неомифологические представления и такие социальные практики, как косплей, могут стать толчком к изучению архаической мифологии и способствовать осмыслению мира и человека, соотносимого с проблематикой, сюжетами и мифологемами, представленными в современном культурном поле. В этом плане, на наш взгляд, косплей как «околоигровой феномен» может выполнять и познавательные задачи. Познавательный компонент косплея может состоять в том, что человек, примеривая мифологические или акротиические образы на себя, занимается своего рода рефлексией и самопознанием вне социального контекста или в некоей опосредованной форме (если он не участвует в фестивалях, а создает фотокосплей-работы, к примеру). Такой тип косплея также предполагает работу с мифологическими сюжетами, и он, возможно, обусловлен большей погруженностью в образ и его переосмыслением.

С. Домш также отмечает ритуалистический характер феномена косплея, который, с его точки зрения, уходит корнями в средневековые мистерии, празднества и театрализованные представления библейских сцен [26. Р. 128]. Подобно средневековым мистериям, косплей – не повседневная практика, он обычно происходит в определенные «праздничные дни» (конвенты, фестивали). Как мифология и религия используют нарратив, чтобы транслировать свои идеи и представления о мире, ресурсом для косплея выступают вымышленные миры и нарративы, которые в эмоциональном плане воспринимаются как реальные. Подобно тому, как изображение и воплощение Христа в библейских представлениях являлось доказательством его реального существования, косплей поддерживает притязание вымышленного объекта на фактическое существование. Цель косплеера заключается в том, чтобы сделать мир вымышленной истории осязаемым, а также присутствующим за пределами своего оригинального источника (текста, образа).

С. Домш отмечает взаимосвязь косплея и мифологического нарратива [Ibid. Р. 132–133]. Вымышленные миры о героях видеоигр, манги или комиксов, которые репрезентирует косплей, основаны на структуре мифологического нарратива. Они представляют собой комплексные миры с большим количеством персонажей, у которых при этом есть собственная индивидуальная траектория развития. Вымышленные миры имеют свои повествования о начале времен, а также эсхатологию. Подобно мифу, эти истории могут быть рассказаны и пересказаны с небольшими изменениями во множестве текстов различными авторами и посредством разных медиа, что ведет к совместному их конструированию, иногда уводя далеко от оригинала. Таким образом, косплей мы вполне можем рассматривать как одну из форм проявления мифотворчества в современной культуре.

Летсплей

Другой «околоигровой феномен», который достаточно популярен в настоящее время, – летсплей (от англ. let's play – давай сыграем). Исследованию данного феномена посвящено гораздо меньше работ, большинство из которых в области журналистики и исследований медиа. Летсплей определяют как видео, созданное пользователями в процессе прохождения той или

иной видеоигры, сочетающее кадры игрового процесса и одновременно записанные комментарии. Комментарии позволяют отмечать особенности игры, делиться мыслями и выражать эмоциональные реакции во время игрового процесса. Видео часто доступно на видеохостингах и стриминговых платформах, таких как Youtube, Twitch и др. [27].

Летсплей может быть характерен как для видеоблога, так и для видеострима, несмотря на то, что между ними есть существенные отличия. Так, А.А. Селютин отмечает «асинхронный режим интеракции – у видеоблога и синхронный – у видеострима, сценарность и запланированность – у видеоблога и спонтанность – у видеострима» [28. С. 170]. В рамках игрового видеоблога зритель не может непосредственно контактировать с летсплеером, он ограничен комментариями, лайками или дизлайками, в то время как формат стрима предполагает более живое общение с аудиторией.

Летсплеер не просто записывает игру и сопровождает это комментариями, шутками, а зачастую даже озвучивает персонажей (если видеоигра на иностранном языке), но и в целом создает иную, свою собственную историю и оригинальный медиа-контент. Т. Кертчула исследует летсплей как онлайн-сторителлинг. Летсплеер, по сути, рассказывает историю, отличную от повествования в видеоигре, поскольку он создает именно историю игрока, а не пересказывает сам виртуальный нарратив, тем самым смещается фокус на индивидуальность летсплеера. Основным действующим лицом здесь становится не протагонист, а сам игрок и его игровой опыт. Таким образом, летсплей позволяет выстраивать диалоговые отношения с видеоигрой и придавать новые смыслы оригинальным повествованиям, что способствует лучшему пониманию самого первоисточника [29].

Именно за необычной подачей истории, комментариями, смешными моментами аудитория идет на Youtube и Twitch. Несомненно, пользователям интересна и сама видеоигра (ведь многие не имеют достаточно мощных компьютеров или игровых консолей, чтобы играть в современные видеоигры), они следят за сюжетом, дают советы в комментариях, но в большей степени их привлекает оригинальная подача материала (особенно в видеоиграх с нелинейным сюжетом, видеоиграх с открытым миром и играх жанра интерактивного кино).

Исследователи феномена летсплея отмечают его перформативную природу. Так, Дж. Нгуен рассматривает летсплей как перформанс, представление, разыгрывание определенной роли, которую игроки могут сами выбирать и создавать, используя особенности своего индивидуального игрового стиля. Летсплей вовлекает фанатов в характерный процесс исследования и экспериментирования с видеоигрой. Созданный медиа-контент служит новым материалом, которым фанаты делятся в социальных сетях и обсуждают. С его точки зрения, комментарии, посты, фан-арт и пр. в ответ на тот или иной летсплей показывают, каким образом летсплей позволяет игрокам изучать, критиковать и преумножать игровой перформанс [27].

Если подойти к исследованию феномена косплея с позиций современного мифотворчества, то мы можем отметить, что это такое же пространство воображения, творчества и игры с первоисточником, как и косплей. Деятельность летсплеера довольно условно, но тем не менее возможно сравнить с рассказчиком. Часто люди смотрят видео с целью наблюдения за эмоциями

летсплеера и перипетиями сюжета, могут опереживать ему в прохождении ключевых моментов игры.

Для интерпретации летсплея вполне применимы идеи Р. Барта относительно современных мифологий. Барт рассматривает миф как вторичную семиотическую систему, которая создается на основе уже ранее существовавшей семиологической цепочки [30]. Так, мы может говорить о том, что летсплеер производит вторичное означивание элементов видеоигры, создавая новые смыслы и значения на их основе. В качестве примера можно привести аналитические комментарии летсплееров к видеоигре *Little Misfortune (2019, Killmonday Games)*, которая позволяет порождать различные смыслы относительно мотивов и латентных побуждений протагониста (маленькой девочки) и рассказчика (невидимый «Голос»).

Следует также отметить и другой «околоигровой феномен», связанный с видеоблогингом, – это видеобзоры игр. Обзоры рассматривают особенности видеоигры, ее характеристики, проводят сравнительный анализ игр [31]. Обзоры полезны игрокам, поскольку ориентируют в мире игровой продукции, позволяют узнать технические характеристики видеоигры, ее сюжетную составляющую, а также познакомиться с геймплеем. Именно эти факторы часто являются ключевыми при выборе игры.

В случае видеобзора мы можем говорить о критическом осмыслении социокультурного содержания той или иной видеоигры. Так, например, YouTube-канал StopGame.ru отличается глубиной анализа видеоигр. Рассмотрение серии игр *Silent Hill* в обзорах на указанном канале представлено анализом сюжета и геймплея, в рамках которого показаны некоторые мифологемы, постфрейдистские метафоры и образы. Здесь мы видим, что блогер выступает в качестве ретранслятора культурных содержаний, а также в некоем герменевтическом ключе истолковывает образы и конструирует новые смыслы. Мы можем также говорить о «расколдовывании» игровой мифологии (по М. Веберу) в акте критического анализа и обсуждения особенностей игры. Возможно и иное сопровождение видеоигры комментариями: рассказчик-блогер может настолько искусно вести свое повествование и восторгаться игрой, ее виртуальным миром, образами и сюжетом, что у аудитории возникает чувство сопричастности и восхищения.

Заключение

В статье рассмотрены такие новые феномены популярной культуры, как косплей и летсплей, в аспекте современного мифотворчества. Миф позволяет человеку любой культурно-исторической эпохи осмыслять окружающую действительность и адаптироваться к ней, конструировать картину мира, задавать ценностную шкалу различным явлениям, ощущать принадлежность к социокультурному миру. Такие феномены культуры, как видеоигры, косплей, летсплей, видеоблогинг, фан-арт и др., репрезентируют различные формы современного мифотворчества. В косплее мы можем выявить деятельность воображения, элементы архаических мистерий и карнавала, перформативную природу, законы партиципации. В летсплее и видеобзоре мы можем проследить вторичное означивание, реинтерпретацию и игру с первоисточником.

Литература

1. 2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. The Entertainment Software Association (ESA). URL: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf (Accessed: 04.07.2019).
2. The State of Online Gaming 2019 Market Research. Limelight Networks, Inc. URL: <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2019/> (Accessed: 04.07.2019)
3. Галанина Е.В., Никитина К.С. Как видеоигры изменили нашу жизнь? // Видеоигры: введение в исследования. Томск : Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. С. 100–131.
4. Галанина Е.В., Акчелов Е.О. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ // Философская мысль. 2016. № 7. С. 97–111.
5. Самойлова Е.О. «Околоигровые феномены» и императивы современного общества потребления // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. № 12, ч. 2. С. 142–145.
6. McLuhan M. Myth and Mass Media // Daedalus. 1959. 88 (2). P. 339–348.
7. DeFehr W. The Mythology of McLuhan // ESC 36.2–3 (June/September 2010). P. 9–32.
8. The Playboy Interview: Marshall McLuhan. Playboy Magazine. March 1969 / пер. К. Елфинов. URL: https://theoryandpractice.ru/posts/8183-marshall_playboy (Accessed: 04.07.2019)
9. Lamerichs N. Costuming as subculture: The multiple bodies of cosplay // Scene. 2014. 2: 1+2. P. 113–125.
10. Самойлова Е.О. Онтологические компоненты феномена косплея // Фундаментальные исследования. 2014. № 9, ч. 3. С. 678–681.
11. Zubernis L., Larsen K. Make Space for Us! Fandom in the Real World // A Companion to Media Fandom and Fan Studies. John Wiley & Sons, Inc., 2018. P. 145–159.
12. Rahman O., Wing-Sun L., Cheung B.H. “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity // Fashion Theory. 2012. 16 (3). P. 317–341. DOI:10.2752/175174112x13340749707204
13. McGonigal J. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York : The Penguin Press, 2011. 416 p.
14. Карпук В.А. Изучение особенностей образа Я у представителей субкультур ролевиков и косплееров // Вестник РГГУ. Сер. Психология. Педагогика. Образование. 2018. № 2 (12). С. 96–105. DOI: 10.28995/2073-6398-2018-2-96-105
15. Peeples D., Yen J., Weigle P. Geeks, Fandoms, and Social Engagement. // Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America. 2018. 27(2). P. 247–267. DOI: 10.1016/j.chc.2017.11.008
16. Lamerichs N. Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies // Fan Studies: Researching Popular Audiences. Oxford : Inter-disciplinary.net, 2014. P. 123–131.
17. Lamerichs N. Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay // Transformative Works and Cultures. 2011. no. 7. DOI:10.3983/twc.2011.0246
18. Антоновский И. Жизнь по законам косплея. URL: http://yury108.blogspot.com/2013/09/blog-post_6692.html (дата обращения: 10.08.2019).
19. Пеннер Р.В. De Re ad absurdum: проблема идентичности человека в феномене косплея (онтоантропологический анализ) // Социум и власть. 2016. № 3 (59). С. 117–122.
20. Согомонян В.Э. Символические комплексы массовой культуры и семиозис политического дискурса в современном обществе // Слово.ру: Балтийский акцент. Калининград : Изд-во БФУ им. И. Канта, 2018. 9 (4). С. 54–62.
21. Голосовкер Я.Э. Логика мифа. М. : Наука, 1987. 217 с.
22. Reijnders S. Places of the Imagination: Media, Tourism, Culture. New York : Routledge, 2016. 174 p.
23. Левин-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М. : Педагогика-Пресс, 1994. 608 с.
24. Коновалова Д.В. Мифологические и игровые аспекты сериальности // Initia: Актуальные проблемы социальных наук. Томск : ТГУ, 2018. С. 19–20.
25. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М. : Худож. лит., 1990. 543 с.
26. Domsch S. Staging Icons, Performing Storyworlds – From Mystery Play to Cosplay // Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies. 2014. 9. P. 125–139. DOI: <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0006>
27. Nguyen J. Performing as video game players in Let’s Plays // Transformative Works and Cultures. 2016. 22. DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2016.0698>

28. Селютин А.А. Особенности дискурса видеостримов жанра «летсплей» // Вестник Челябинского государственного университета. Филологические науки. 2019. № 4 (426), вып. 116. С. 170–175.

29. Kerttula T. “What an Eccentric Performance”: Storytelling in Online Let’s Plays // Games and Culture: A Journal of Interactive Media. 2019. Vol. 14, № 3. P. 236–255. DOI: 10.1177/1555412016678724

30. Барт П. Мифологии. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2000. 320 с.

31. Луциков В.А., Терских М.В. Жанрово-тематические и языковые особенности видеоблогов // Вестник Тамбовского университета. Сер.: Общественные науки. 2018. № 4 (14). С. 57–75.

Ekaterina V. Galanina, National Research Tomsk Polytechnic University, National Research Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation).

E-mail: galanina@tpu.ru

Elena O. Samoylova, Pyatigorsk State University (Pyatigorsk, Russian Federation).

E mail: blu_sky_angel@mail.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2020, 40, pp. 5–19.

DOI: 10.17223/2220836/40/1

“GAME-RELATED PHENOMENA” AS MODERN MYTHMAKING

Keywords: myth; mythmaking; video game; game-related phenomena; cosplay; let’s play; video blogging.

The relevance of the subject “game-related phenomena” is associated with the increasing importance of new cultural phenomena in modern culture (cosplay, let’s play, video blogging, fan art, fan fiction), which nonetheless rarely become the subject of cultural and philosophical reflection. We suggest exploring “game-related phenomena” from the standpoint of modern mythmaking. The concept of “game-related phenomena” is proposed to denote a number of sociocultural phenomena related to video games, but which are not their immediate part (cosplay, let’s play, fan fiction, fan art, e-sports, etc.).

The object of this research are cosplay and let’s play. The purpose of the article is to analyze these cultural practices as forms of modern mythmaking manifestation. It should be noted that there are very few works devoted to the study of “game-related phenomena” through the perspective of modern mythological consciousness.

Cosplay is a specific practice of creating and wearing a costume that allows fans reconstruct the image of a fictional character in popular culture. In this work we highlighted the main approaches to the study of cosplay: cosplay as (1) a way of constructing an identity; (2) a form of escapism; (3) a mass culture phenomenon; (4) a subculture. We have also presented a critical reflection on a number of existing approaches. Let’s play is a video created by users in the process of walking through a particular video game, combining gameplay and commenting it.

Main results of the research.

Firstly, we have proven the imaginative nature of cosplay. A cosplayer is an active participant in the creative reality transformation and myth construction. A cosplayer appropriates cultural texts and images, creatively processes them, creating one’s own myth on their basis, which attracts the audience.

Secondly, we have revealed mythological identification of a reality image and reality itself, as well as the work of the mystical participation. Mythological images created by a cosplayer are thought of as quite real, one can quite feasibly interact with them. The image depicted by a cosplayer is at the same time the original, which introduces him/her and the audience to something larger, for example, to the fictional world, to the fandom, etc. Mythological images and meanings constructed in the framework of cosplay have a sacred meaning.

Thirdly, we have shown the interconnections of cosplay with archaic mysteries, carnival performances, medieval theatrical performances that transmitted the sacred into the real world. The cosplay phenomenon itself, in our opinion, is rooted in archaic ritualized practices within which the mythological narrative attained its being. However, unlike archaic mysteries, cosplay is more eclectic and kaleidoscopic in terms of constructing images with different semantic and symbolic content.

Fourthly, we can interpret the let’s play as online storytelling. Like a myth narrator, a let’s player narrates on one’s own behalf, constructing one’s own story not based on the original source. Let’s play from the standpoint of studying forms of modern mythmaking appears before us as a space of imagination, creativity, and playing with the original source. A let’s player makes secondary marking

of video game elements, building on new meanings and meanings based on them, which allows you give new meanings to original narratives.

So, we have come to the conclusion that such “game-related phenomena” such as cosplay and let’s play can be considered as forms of modern mythmaking.

References

1. The Entertainment Software Association (ESA). (n.d.) *2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. [Online] Available from: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf (Accessed: 4th July 2019).
2. Limelight Networks, Inc. (n.d.) *The State of Online Gaming 2019 Market Research*. [Online] Available from: <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2019/> (Accessed: 4th July 2019).
3. Galanina, E.V. & Nikitina, K.S. (2018) Kak videoigrы izmenili nashu zhizn'? [How have video games changed our lives?]. In: Galanina, E.V. (ed.) *Videoigrы: vvedenie v issledovaniya* [Video Games: An Introduction to Research]. Tomsk: Tomsk State University. pp. 100–131.
4. Galanina, E.V. & Akchelov, E.O. (2016) Virtual world of a videogame: cultural philosophical analysis. *Filosofskaya mysl' – Philosophical Thought*. 7. pp. 97–111. (In Russian). DOI: 10.7256/2409-8728.2016.7.19313
5. Samoilova, E.O. (2016) “Something like playing phenomena” and imperatives of modern consumer society. *Istoricheskie, filosofskie, politicheskie i yuridicheskie nauki, kul'turologiya i iskusstvovedenie. Voprosy teorii i praktiki – Historical, Philosophical, Political and Law Sciences, Culture and Study of Art. Issues of Theory and Practice*. 12(2). pp. 142–145. (In Russian).
6. McLuhan, M. (1959) Myth and Mass Media. *Daedalus*. 88(2). ppP. 339–348.
7. DeFehr, W. The Mythology of McLuhan. *ESC 36.2–3 (June/September 2010)*. pp. 9–32.
8. McLuhan, M. (1969) The Playboy Interview: Marshall McLuhan. *Playboy Magazine*. March. [Online] Available from: https://theoryandpractice.ru/posts/8183-marshall_playboy (Accessed: 4th July 2019).
9. Lamerichs, N. (2014) Costuming as subculture: The multiple bodies of cosplay. *Scene*. 2(1). pp. 113–125. DOI: 10.1386/scene.2.1-2.113_1
10. Samoylova, E.O. (2014) Ontological components of cosplay phenomenon. *Fundamental'nye issledovaniya – Fundamental Research*. 9(3). pp. 678–681. (In Russian).
11. Zubernis, L. & Larsen, K. (2018) Make Space for Us! Fandom in the Real World. In: Booth, P. (ed.) *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. John Wiley & Sons, Inc. pp. 145–159.
12. Rahman, O., Wing-Sun, L. & Cheung, B.H. (2012) “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory*. 16(3). pp. 317–341. DOI:10.2752/175174112x13340749707204
13. McGonigal, J. (2011) *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press.
14. Karpuk, V.A. (2018) Studying the features of the image of self in representatives of the subcultures of the role-players and cosplayers. *Vestnik RGGU. Ser. Psikhologiya. Pedagogika. Obrazovanie – RSUH Bulletin. Psychology. Pedagogics. Education*. 2(12). pp. 96–105. DOI: 10.28995/2073-6398-2018-2-96-105
15. Peebles, D., Yen, J. & Weigle, P. (2018) Geeks, Fandoms, and Social Engagement. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*. 27(2). ppP. 247–267. DOI: 10.1016/j.chc.2017.11.008
16. Lamerichs, N. (2014) Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies. In: Chauvel, A. (ed.) *Fan Studies: Researching Popular Audiences*. Oxford: Interdisciplinary.net. pp. 123–131.
17. Lamerichs, N. (2011) Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay. *Transformative Works and Cultures*. 7. DOI:10.3983/twc.2011.0246
18. Antonovsky, I. (2013) *Zhizn' po zakonam kospleya* [Life according to the laws of cosplay]. [Online] Available from: http://yury108.blogspot.com/2013/09/blog-post_6692.html (Accessed: 10th August 2019).
19. Penner, R.V. (2016) De re ad absurdum: the problem of human identity in the phenomenon of cosplay (onto-anthropological analysis). *Sotsium i vlast' – Society and Power*. 3(59). pp. 117–122. (In Russian).
20. Soghomonyan, V.E. (2018) The symbolic complexes of mass culture and the semiosis of political discourse. *Slovo.ru: Baltiyskiy aktsent – Slovo.ru: Baltic Accent*. 9(4). pp. 54–62. (In Russian). DOI: 10.5922/2225-5346-2018-4-5
21. Golosovker, Ya.E. (1987) *Logika mifa* [The Logic of the Myth]. Moscow: Nauka.

22. Reijnders, S. (2016) *Places of the Imagination: Media, Tourism, Culture*. New York: Routledge.
23. Levy-Bruhl, L. (1994) *Sverkh"estestvennoe v pervobytnom myshlenii* [Supernatural in primitive thinking]. Translated from French by B.I. Sharevskaya. Moscow: Pedagogika-Press.
24. Konovalova, D.V. (2018) Mifologicheskie i igrovyie aspekty serial'nosti [Mythological and game aspects of seriality]. In: Kirilenko, Yu.N. (ed.) *Initia: Aktual'nye problemy sotsial'nykh nauk* [Initia: Actual problems of social sciences]. Tomsk: Tomsk State University. pp. 19–20.
25. Bakhtin, M.M. (1990) *Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura srednevekov'ya i Rennessansa* [Creativity of François Rabelais and folk culture of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura.
26. Domsch, S. (2014) Staging Icons, Performing Storyworlds – From Mystery Play to Cosplay. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. 9. pp. 125–139. DOI: 10.1515/ausfm-2015-0006
27. Nguyen, J. (2016) Performing as video game players in Let's Plays. *Transformative Works and Cultures*. 22. DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2016.0698>
28. Selyutin, A.A. (2019) Peculiarities of discourse in video streams of “let’s play” genre. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologicheskie nauki*. 4(426). pp. 170–175. (In Russian).
29. Kerttula, T. (2019) “What an Eccentric Performance”: Storytelling in Online Let’s Plays. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*. 14(3). pp. 236–255. DOI: 10.1177/1555412016678724
30. Barthes, R. (2000) *Mifologii* [Mythologies]. Translated from French by S. Zenkin. Moscow: Izd-vo im. Sabashnikovykh.
31. Lushchikov, V.A. & Terskikh, M.V. (2018) Video blogging genre, thematical and linguistic properties. *Vestnik Tambovskogo universiteta. Ser.: Obshchestvennye nauki – Tambov University Review. Series Social Sciences*. 4(14). pp. 57–75. (In Russian).