

Кулешов Р. Н.

*Харьковская государственная академия дизайна и искусств***СЕМИОТИКА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ВИДЕОИГР
В АНТРОПОЛОГИЧЕСКОМ КОНТЕКСТЕ**

УДК 7.01. : 004 : 572

Кулешов Р. Н. Семиотика виртуальной реальности видеоигр в антропологическом контексте. В статье рассматривается феномен видеоигры как интерактивной аудиовизуальной среды, обладающей высоким уровнем психологической достоверности, и, за счет этого, оказывающей структурирующее воздействие на бессознательную сферу человека. Неомифологический концепт возвращения к архетипам архаической мифологии и обрядности осуществляется в видеоиграх с помощью специфических аудиовизуальных средств за счет максимальной вовлеченности в игровой процесс. Видеоигра, с одной стороны, формируя измененное состояние сознания, а с другой — закладывая в своем метанарративе структуру мифа и обряда, возвращает сознание к архаическим формам мироощущения, формируя принципиально новые онтологические, эпистемологические и аксиологические модели восприятия. Видеоигра — институализированный способ достижения измененных состояний сознания в постклассический период. Это еще одна форма начавшегося уже достаточно давно стремления «европейского типа сознания» к полионтической парадигме восприятия множественности реальностей, выражаемой в самых разных модальностях — от философии постмодерна до личного опыта. Видеоигры являются источниками социального опыта личности в условиях современного культурно-информационного ландшафта.

Ключевые слова: видеоигра, виртуальная реальность, измененные состояния сознания, метанарратив, мифологический архетип.

Кулешов Р. М. Семіотика віртуальної реальності відеоігор в антропологічному контексті. У статті розглядається феномен відеоігри як інтерактивного аудіовізуальної середовища, якому притаманний високий рівень психологічної достовірності, і, за рахунок цього, він надає структурируючий вплив на несвідому сферу людини. Неоміфологічний концепт повернення до архетипів архаїчної міфології та обрядовості здійснюється у відеоіграх за допомогою специфічних аудіовізуальних засобів за рахунок максимальної залученості до ігрового процесу. Відеогра, з одного боку, формуючи змінені стани свідомості, а з іншого — закладаючи у своєму метанарративі структуру мифу і обряду, повертає свідомість до архаїчних форм світовідчуття, формуючи принципово нові онтологічні, епістемологічні та аксіологічні моделі сприйняття. Відеогра — інституалізований спосіб досягнення змінених станів свідомості в посткласичний період. Це ще одна форма розпочатого вже досить давно прагнення «європейського типу свідомості» до поліонтичної парадигми сприйняття множинності реальностей, яка виражається в самих різних модальностях — від філософії постмодерну до особистісного досвіду. Відеоігри є джерелом соціального досвіду особистості в умовах сучасного культурно-інформаційного ландшафту.

Ключові слова: відеогра, віртуальна реальність, змінені стани свідомості, метанарратив, міфологічний архетип.

Kuleshov R. Semiotics is a virtual reality video game in an anthropological context. The main approaches to understanding the phenomenon of videogames and their role in the culture have been defined through the study aimed at comprehending the essence of virtual reality. The subject matter of the article consists in studying a specific role of videogames as a cultural and anthropological phenomenon, which is particularly important in the context of modern mass culture. Videogames have an influence on human existential choice of postclassical culture, causing the necessity, appeared in humanitarian sciences, to summarize on a new theoretic level the accumulated empirical material connected to identifying the dominant content features of videogames. The purpose of the study lies in understanding the functional role and significance of videogames in contemporary culture as a socio-cultural phenomenon.

The article deals with the phenomenon of a videogame as an interactive audio-visual environment, which has a high level of psychological accuracy, and thereby, exerting a structuring effect on an unconscious sphere of human psyche. Virtual reality of computer games has a basic feature of immersion – in-depth involvement in gameplay due to its interactivity. The interactive nature of a computer game (in contrast to other media phenomena, for example, cinema) causes maximum involvement of a user.

Besides, an important criterion for achieving an altered state of consciousness in the course of gameplay is the fact that, as a consequence of immersion, virtual reality alters player's self-perception, which is transferred from a physical body, becoming a part of an interface, into a virtual image representing this player. Knowledge in a videogame appears as a result of experience. Data are available in surrounding space. Knowledge in a video game is no longer an abstract or symbolic notation. Data are all around a player and could be obtained in the course of gameplay. One of the possible consequences consists in increasing the role of situational semantics. A person gets accustomed to act in symbolic space, where semantics (meaning) and syntax (form of presentation) are separated. A videogame defines this relation in a new way: in virtual space, semantics is presented directly and syntax (symbolic notation) is hidden.

Scope and time of a videogame appear as dimensions, which are subject to study. We can travel through time and scope in a videogame. We can consider scope as another dimension by analogy with space: if we move along this coordinator, location remains the same but its size changes. It is possible to travel through time, by using the technique of dubbing, speeding up and slowing down gameplay, jumps in time.

The narrative structure of this videogame-travel (including in particular such genres as a shooter, quest, role-playing game etc.), where the main concept consists in obtaining necessary objects or getting rid of them, is typologically similar to the archetypal structure of shamanic rituals, folklore and etiological myths; thus we can speak about the process of remythologization, illustrated in the space of videogames. It is proved by the immersion of a gamer into the collective unconscious and his/her familiarization with archetypes (hero, stranger, etc.).

The composite structure of the mythological narratives, where a principal character is a cultural hero (a fighter against monsters as a later alternative), is identical to the syntagmatic model of a fairytale in a form of a linear sequence of consecutive actions performed by a character: “initial trouble/shortage” – “hero's leave” – “interaction with an antagonist” – “hero's return” – “elimination of a trouble/shortage”; this model corresponds to the structure of video games. The same identity appears in the agent structure (which presents a system of interrelations between characters): “bearer – recipient”, “assistant – enemy” and “subject – object”. Thus, if we analyze a certain amount of videogames, mostly in a genre of shooter, quest and RPG and consider them as options of a certain invariant audiovisual text, while eliminating all external system-related characteristics, it will result in their structural identity.

We observe a distinct neomythological concept based on returning to the archetypes of archaic mythology and rituals by means of metanarrative strategies and specific audiovisual effects. The latter ones make gamers absorbed with videogames and can probably lead to an altered state of consciousness, in which remythological process is able to influence gamers' world view and perception. Neomythological concept based on returning to the archetypes of archaic mythology and rituals is realized in videogames with the help of specific audiovisual effects by means of maximum involvement of a gamer into gameplay. A videogame, on one hand, leading to an altered state of consciousness, on the other hand, initiating the structure of myth and ritual in its metanarrative, makes consciousness refer to archaic forms of world perception

and thus creates fundamentally new ontological, epistemological and axiological models of perception. A videogame is an institutionalized way to achieve an altered state of consciousness in post-classical period. It is another long-time tendency of “European type of consciousness” towards polyontic paradigm of multiple realities perception, expressed in a variety of modalities – from postmodern philosophy to personal experience. Video game is a source of social experience gained by a person in modern cultural and informational framework.

Keywords: videogame, virtual reality, altered state of consciousness, metanarrative, mythological archetype.

Постановка проблемы. Основную проблематику статьи составляет изучение специфики роли видеоигр как культурантропологического феномена, что особенно значимо в контексте современной массовой культуры. Видеоигры оказывают влияние на экзистенциальный выбор человека постклассической культуры, обуславливая назревшую в гуманитарных науках необходимость на новом теоретическом уровне обобщить накопленный эмпирический материал, связанный с выявлением содержательных доминант видеоигр.

Анализ последних исследований и публикаций. Основные подходы к пониманию феномена видеоигр и их роли в культуре к настоящему времени определены тем исследовательским модусом, в рамках которого осмысливается виртуальная реальность.

В рамках культурантропологического подхода видеоигры рассматриваются в контексте взаимовлияния человеческой личности и культурных механизмов. Он представлен работами таких исследователей виртуальной культуры, как Д. Рашкоффа, П. И. Браславского, В. П. Руднева.

Психоаналитический аспект изучения видеоигр имеет под собой концептуальную основу в монографии А. Г. Сафронова «Психопрактики в мистических традициях от архаики до современности», задавшей принципиально новую модель понимания роли феномена психопрактик как экзистенциальных оснований личности и социума в их бытийности.

Цель статьи. Цель исследования заключается в осмыслении функциональной роли и значения видеоигр в современной культуре как социокультурного феномена.

Изложение основного материала исследования. Дабы избежать той описательности, что зачастую присуща исследованиям в современной гуманитаристике, посвященным компьютерным играм, изложим ключевой для данной статьи тезис: виртуальная реальность компьютерных игр представляет собой опыт измененного состояния сознания (ИСС).

Междисциплинарный научный интерес к видеоиграм вполне понятен, учитывая масштабность и все более возрастающую социальную значимость данного культурного феномена. К сожалению, приходится констатировать тот факт, что, как правило, субъект исследования отстоит от объекта настолько далеко, что большинство работ о видеоиграх, существующих на данный

момент — это изучение не самих видеоигр, а их описаний, взятых из разных областей научного знания. Как и многие другие исследователи, мы с неизбежностью приходим к осмыслению интересующей нас темы в антропологической перспективе.

Подобное осмысление проблематики виртуальной реальности, термина, восходящего еще к античной философии, содержит в себе идею если не тождества, то, по крайней мере, подобия виртуальной реальности и ИСС. Идея того, что погружение, вовлеченность в процесс видеоигр типологически тождественно переживанию опыта ИСС была сформулирована достаточно давно. Здесь уместно вспомнить определение такого теоретика культуры, как Вадим Руднев, который в своем «Словаре культуры XX века», ставшем своего рода академическим бестселлером, говорит о том, то в узком смысле виртуальная реальность — это все те игровые (и не только) реальности, что возникают как результат воздействия кибертехнологий на сознание. В широком же смысле виртуальной реальностью Руднев называет весь возможный спектр ИСС [15: 67]. Такую точку зрения, что характерно, разделяет большинство философских словарей постсовременного периода.

Не пытаясь свести виртуальную реальность лишь к видеоиграм, следует отметить, что виртуальная реальность в большинстве своих конкретных манифестаций носит в достаточной степени игровой характер, вне зависимости от того, воплощена ли она в видеоигре или в работе с информацией внутри браузерного поисковика — сама «легкость» подобного процесса позволяет нашим стереотипам восприятия отнести виртуальную реальность к игровой деятельности. В этом смысле психологическая природа виртуальной реальности, если пользоваться терминологией Й. Хейзинга, безусловно лудологична [17: 59].

Психология личности и социальная психология также весьма пристально следят за положением дел. И это понятно, ведь физика видеоигры — это психология, это законы восприятия, обучения и коммуникации. Психология в основном говорит о зависимости от видеоигр, что характерно, соотнеся их воздействие с ИСС психотропного характера.

Теперь, когда мы рассмотрели теоретико-историческую подоплеку проблематики данной статьи, следует назвать те характеристики видеоигры, что позволяют отнести процесс игры к опыту ИСС.

Видеоигра — это интерактивная аудиовизуальная среда, обладающая высоким уровнем психологической достоверности. Виртуальная реальность компьютерных игр обладает базовым для нее качеством иммерсии — глубокого погружения в игровой процесс, обусловленного интерактивностью геймплея. Интерактивный характер компьютерной игры (в отличие от других медийных феноменов, к примеру, кинематографа)

создает максимальную степень вовлеченности пользователя [2: 53].

Также немаловажным критерием достижения ИСС в процессе игры является тот факт, что вследствие иммерсии игровая реальность изменяет самоощущение игрока, которое переносится из физического тела, становящегося частью интерфейса, в репрезентирующий игрока виртуальный образ.

Дигитальная симуляция обеспечивает высокую степень воздействия специфической темпоральности и топологии компьютерных игр, формируя ИСС у субъекта игровой реальности. Линейное восприятие времени изменяется, с одной стороны приобретая такой признак, как необратимость, а с другой — уступая место более архаичной циклической модели восприятия времени. Темпоральность видеоигры специфически топологична, и это особое ощущение времени и пространства характерно для цикличности мифологического безвременья.

Тело здесь выступает здесь как часть интерфейса. В качестве составляющих человеко-компьютерного интерфейса нужно назвать оборудование — клавиатура, монитор, «мышь» — и те возможности для организации взаимодействия, которые предоставляет программа (команды, меню, форма вывода данных и т. п.). Но видеоигра переносит центр тяжести на виртуальный образ человека, и следует рассматривать именно его как точку сопряжения человека и машины [1: 432].

Знание в видеоигре — продукт опыта. Данные содержатся в окружающем пространстве. Знание в видеоигре не является более абстракцией или символической нотацией. Данные окружают игрока и приобретаются в процессе деятельности. Одно из возможных следствий — повышение роли ситуативной семантики. Человек привык действовать в символическом пространстве, в котором семантика (значение) и синтаксис (форма представления) разделены. Видеоигра по-новому определяет это соотношение: в виртуальном пространстве семантика явлена непосредственно, тогда как синтаксис (символическая нотация) скрыт.

Масштаб и время видеоигры — измерения, подлежащие изучению. В видеоигре мы можем путешествовать в масштабе (*scale*) и во времени. Можно рассматривать масштаб как еще одно измерение по аналогии с пространством: если мы двигаемся вдоль этой координаты, то меняется не местоположение, а размер. Путешествовать во временном масштабе можно, используя технику монтажа, замедленное и убыстренное воспроизведение, скачки во времени [2: 49–50].

Для более полного освещения сути данного процесса здесь будет уместным привести цитату из классики европейского неомифологизма эпохи модерн, романа Томаса Манна «Волшебная гора»: «Пространство кружилось и убегало, таило в себе силы, обычно приписываемые времени; с каждым часом оно вызывало все новые внутренние изме-

нения, чрезвычайно сходные с теми, что создает время, но в некотором роде более значительные. Подобно времени, пространство рождает забвение; оно достигает этого, освобождая человека от привычных связей с повседневностью, перенося его в некое первоначальное, вольное состояние...» [9: 7].

Несколько упрощая, но, вместе с тем, конкретизируя проблематику можно задать вопрос, основанным на конкретном примере: тождествен ли типологически опыт ИСС опыту игры, к примеру, в компьютерную видеоигру «*Skyrim*»? Звучит, на первый взгляд, претенциозно, но попробуем разобраться. Кстати, почему именно «Скайрим» в качестве примера? — очень просто — игра достигла отметки в 20 миллионов продаж. А ведь это только одна из «топовых» игр. И это не считая тех геймеров, что скачали «пиратскую версию» из торрента (их очень много, возможно, даже больше чем официальных покупателей).

Здесь следует вспомнить такую концепцию виртуальной реальности, как «киберпространства» («*Cyberspace*»), что воплотилась в знаменитом романе «*Neuromancer*» У. Гибсона (программном для субкультуры киберпанк), где киберпространство — это коллективная галлюцинация миллионов людей, которую они переживают одновременно, находясь при этом в разных местах, но пребывая в сети [8: 270]. Обычно эту блестящую пророческую метафору сопоставляют с сетью Интернет вообще, однако более точной аналогией была бы все же аналогия с видеоиграми. Виртуальная игра, особенно — в режиме *online*, действительно представляют собой виртуальный мета-топос, вне зависимости от того, в какой фазе игры находится каждый конкретный пользователь ПК или консоли. Сам Гибсон, что примечательно, считал свой роман описанием не будущего, а настоящего.

Американский медиатеоретик Дуглас Рашкофф, изучая взаимосвязь психоделической культуры и компьютерных технологий на конкретных примерах из истории Силиконовой долины и культурного феномена «психоделической революции» в западной культуре, даже вводит новый термин «киберделия». Киберделией Рашкофф называет синтез научно-технологического калифорнийского ареала компьютерных компаний-разработчиков и высокого интереса сотрудников и руководства этих компаний к психоделической культуре. Один из наиболее известных фактов такого рода — опыты Стива Джобса с *LSD*. Также, отмечает Рашкофф, и выдающиеся представители «психоделической субкультуры» живо интересовались протекавшими в Силиконовой долине производственными процессами: к примеру, о виртуальной реальности как о новом способе достижения ИСС на *IT*-конференциях еще в 80-х заговорил Тимоти Лири, живо интересуясь новинками программного обеспечения [19: 37].

Возвращаясь к «*Skyrim*», следует отметить следующий любопытный факт: студия *Bethesda Softworks*, что разрабатывала эту игру, принадлежит американской компании *ZeniMax Media* наряду с еще одной, *Id Software* — разработчиком культового пионера геймплея, игры «*DOOM*». И слово «*Id*» в названии — отнюдь не случайно: это прямая отсылка к психоаналитическом термину, указывающая на ту часть психики, к которой, по мнению разработчиков, напрямую обращен геймплей.

Можно констатировать достаточно ясное понимание сотрудниками игровой индустрии того факта, что видеоигра является опытом погружения в бессознательное, а следовательно, того, что видеоигры являются способом достижения ИСС, ведь взаимодействие с данным слоем психики является одним из значимых критериев ИСС.

Структура нарратива этой видеоигры-путешествия (к которым в частности, относятся такие жанры, как шутер, квест, РПГ и т. д.), где основную роль играет функция добывания необходимых объектов или устранения, имеет типологическое сходство с архетипической структурой шаманской обрядности, фольклора и этиологических мифов, на основании чего можно говорить о процессе ремифологизации, выраженном в пространстве видеоигр. Это свидетельствует об опыте погружения геймера в коллективное бессознательное и приобщение к архетипам (героя, странника etc.) [18: 24].

Композиционная структура тех мифологических нарративов, где главным действующим лицом является культурный герой (как более поздний вариант — борец с чудовищами), идентична выделенной В. Я. Проппом модели синтагматики метасюжета волшебной сказки в виде линейной последовательности функций действующих лиц: «начальная беда/недостача» — «уход героя» — «взаимодействие с антагонистом» — «возвращение» — «ликвидация беды/недостачи», что соответствует и структуре повествования видеоигр. Аналогичная идентичность наблюдается и по отношению к актантной структуре (представляет собой систему взаимоотношений персонажей произведения), в которой действуют три пары ролей: «податель — получатель», «помощник — противник» и «субъект — объект» [14: 173].

Е. С. Новик, исследовавшая шаманский идеологический комплекс как коммуникативную систему, описала композиционную схему шаманского камлания. Оно строится из трех пунктов по следующей модели: начало противодействия; посредничество; ликвидация недостачи или последствий вредительства. Эта структура, сходная с пропповской морфологией мифологического повествования, легко описывается в тех же терминах. Соответственно, шаманская обрядность имеет такую же, как и видеоигры, изоморфную и симметричную конструкцию [12: 82]

Итак, если подвергнуть анализу определенное количество видеоигр, преимущественно, в жанре шутер, квест и *RPG*, и рассмотреть их как варианты некоего одного инвариантного аудиовизуального текста, сняв при этом все внешние, по отношению к системе, признаки, то результатом будет являться их структурная идентичность.

Мы видим отчетливый неомифологический концепт возвращения к архетипам архаической мифологии и обрядности как посредством метанарративных стратегий, так и с помощью специфических аудиовизуальных средств, делающих за счет максимальной вовлеченности в игровой процесс возможными такие изменения состояния сознания, при которых этот ремифологический процесс способен влиять на мировоззрение и мироощущение.

Теперь, обозначив механизмы воздействия видеоигры на сознание и признаки ИСС у субъекта игрового процесса, перейдем к заключительному тезису статьи. Он основывается на том факте, что экзистенциальная потребность испытывать ИСС является необходимой частью социальной жизни, и любая культура обладает набором институализированных ИСС. Не маргинализированных и находящихся на периферии, а общественно приемлемых и, в определенной мере, поощряемых [16: 43]. Способность человека к переживанию различных состояний сознания является одним из основополагающих свойств психики, а соответствующая потребность — одной из базовых человеческих потребностей. Более того, выбор того или иного набора состояний сознания в качестве нормативного является одной из характеристик соответствующей культурной традиции [16: 43]. «Опыт ИСС формирует многие аспекты культуры, такие как космогонические представления, философию, символизм. Определенный набор психических состояний присущ каждой культурной традиции и составляет одну из культурных ценностей» [16: 77].

Спецификой европейской культуры обусловлено ограничение подобного опыта и знания узким диапазоном феноменологических фаз, то есть европейская культура является сравнительно монофазной. Для нашей культуры в целом единственным состоянием сознания, институализированным, легитимным, подходящим для получения информации о мире, является «нормальное бодрствующее сознание». Условно признаются также европейской культурой состояния сна и алкогольной интоксикации.

Именно поэтому европейская культура создала такой, достаточно своеобразный способ интеграции опыта измененных состояний сознания в общественную жизнь без нарушения принципа монофазности культуры, как видеоигры. В настоящее время таким легитимным и социально признаваемым ИСС в западноевропейской культуре являются видеоигры, представляющие собой, по

сути, четко очерченную феноменологическую фазу личностного опыта.

На уровне видеоигры проявляется связь социально обусловленных стереотипов с личным опытом индивида. С ее помощью пересекается и взаимообуславливается индивидуально-бессознательное и социально-ценностное. «Социальный характер», формируемый видеоигрой, стал восприниматься не просто как характер, приемлемый в рамках данной культуры, но и требуемый современной культурой.

Иными словами, «социальный характер» в этом истолковании включает в себя те черты, которые ведут человека к комфортному ощущению себя внутри данного общества. Таким образом, можно говорить о существовании своеобразного гомеостаза — определенные формы общепринятых типов ИСС позволяют обществу существовать именно в тех формах, в которых оно существует, которое, в свою очередь, приводит к формированию соответствующего социотипа [16: 79].

Подобное воздействие может не только переорганизовать психические напряжения, но и вызывать дополнительное невротическое напряжение [16: 83]. Помимо формирования социотипа, видеоигры могут и поддерживать его, т. е. поддерживать психику человека в привычном состоянии, своевременно освобождая его от излишних невротических напряжений. Можно заключить, что основная социальная функция видеоигр — формирование социально одобряемого набора психических состояний в процессе становления личности (опыт активного «погружения» в видеоигры — это, преимущественно, подростковый опыт) и поддержание его в зрелом возрасте.

Выводы. Таким образом, анализ культурного феномена видеоигр позволяет сделать следующие выводы:

1. Видеоигры оказывают структурирующее воздействие на бессознательную сферу человека. Видеоигра, с одной стороны, формируя измененное восприятие времени, пространства и телесности субъекта игры, а с другой — закладывая в своем метанарративе структуру мифа и обряда, возвращает сознание к архаическим формам мироощущения, формируя принципиально новые онтологические, эпистемологические и аксиологические модели восприятия.

2. Видеоигра — институализированный способ достижения измененных состояний сознания в постклассический период. Это еще одна форма начавшегося уже достаточно давно стремления «европейского типа сознания» к полионтической парадигме восприятия множественности реальностей, выражаемой в самых разных модальностях — от философии постмодерна до личностного опыта. Видеоигры являются источниками социального опыта личности в условиях современного культурно-информационного ландшафта.

Перспективы дальнейших исследований.

Обобщение и теоретическое осмысление привлекаемых материалов дают возможность углубления исследования видеоигр с позиций культурантропологической семиотики.

Литература:

1. Браславский П. И. *Виртуальная реальность: технология на пересечении философских концепций* / П. И. Браславский // *Рационализм и культура на пороге третьего тысячелетия: материалы Третьего Российского философского конгресса (16–20 сентября 2002 г.)*. — Ростов н/Д, 2002. — Т. 1. — С. 341–343.
2. Браславский П. И. *Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX — начала XIX веков [Текст]: дис. ... канд. культур. наук.* / Браславский П. И. — Екатеринбург: УГУ, 2003. — 163 с.
3. Бурлаков И. *Психология компьютерных игр [Электронный ресурс]*. / И. Бурлаков // *Наука и жизнь*. — 1999. — № 5, 6, 8, 9. — Режим доступа: <http://courier.com.ru/nauka/burlak.htm>. — Дата обращения: 10.10.2002.
4. Васютин А. В. *Киберкультура [Электронный ресурс]* / А. В. Васютин. — Режим доступа: <http://www.privat.hut.ru/topixx/topic2.htm>. — Дата обращения: 12.04.01.
5. Васютин А. В. *Об экзистенциальном статусе виртуальной реальности [Электронный ресурс]* / А. В. Васютин. — Режим доступа: <http://www.privat.hut.ru/topixx/topic.htm>. — Дата обращения: 06.01.01.
6. Власенко О. *Феноменология телесности в киберкультуре [Электронный ресурс]* / О. В. Власенко. — Режим доступа: <http://tflk1.narod.ru/telo.htm>.
7. Галкин Д. В. *Компьютерные игры как феномен современной культуры: Опыт междисциплинарного исследования [Электронный ресурс]* / Д. В. Галкин. — Режим доступа: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>.
8. Гибсон У. *Нейромант* / У. Гибсон. — М.: АСТ, 2000. — 320 с.
9. Манн Т. *Волшебная гора* / Т. Манн. — М.: Азбука-классика, 2005. — 995 с.
10. Мелетинский Е. М. *Аналитическая психология и проблема происхождения архетипических сюжетов* / Е. М. Мелетинский // *Вопросы философии*. — 1991. — № 10. — С. 41–47.
11. Мелетинский Е. М. *Миф и двадцатый век [Электронный ресурс]* / Е. М. Мелетинский. — Режим доступа: <http://www.ruthenia.ru/folklore/meletinsky1.htm>. — Загл. с экрана.
12. Новик Е. С. *Структура шаманских действий* / Е. С. Новик // *Проблемы славянской этнографии (к столетию со дня рождения чл.-кор. АН СССР Д. К. Зеленина)*. — Л., 1979. — С. 204–212.
13. Пропп В. Я. *Исторические корни волшебной сказки* / В. Я. Пропп; науч. ред., текстолог. коммент.: И. В. Пешков. — М.: Лабиринт, 2007. — 336 с.
14. Пропп В. Я. *Морфология волшебной сказки* / В. Я. Пропп. — М.: Лабиринт, 2007. — 128 с.
15. Руднев В. П. *Словарь культуры XX века [Электрон. ресурс]* / В. П. Руднев. — М.: Аграф, 1997. — 384 с. — Режим доступа: <http://www.lib.ru/CULTURE/RUDNEW/slowar.txt>.
16. Сафронов А. Г. *Психопрактики в мистических традициях от архаики до современности: монография* / А. Г. Сафронов. — Харьков: ФЛП Коваленко А. В., 2008. — 288 с.
17. Хейзинга Й. *Ното ludens. В тени завтрашнего дня* / Й. Хейзинга. — М.: Прогресс, 1992. — 464 с.
18. Юнг К.-Г. *Душа и миф: шесть архетипов* / К.-Г. Юнг; пер. А. А. Спектор. — Минск.: Харвест, 2004. — 400 с.
19. Rushkoff Douglas. *Media Virus: Hidden Agendas in Popular Culture* / D. Rushkoff. — Ballantine Books., 1996. — 368 P.

Рецензент статьи: Сытник О. Г., кандидат культурологии, доцент кафедры менеджмента, Харьковская государственная академия культуры