

Министерство образования и науки
Российской Федерации
Национальный исследовательский
Томский государственный университет
Философский факультет

**INITIA:
АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ
СОЦИАЛЬНЫХ НАУК
(27–28 апреля 2018 г)**

**Материалы XX Международной
конференции молодых ученых**

Томск
2018

МИФОЛОГИЧЕСКИЕ И ИГРОВЫЕ АСПЕКТЫ СЕРИАЛЬНОСТИ

Д.В. Коновалова

Научный руководитель: к.ф.н. Ю.С. Осаченко

Томский государственный университет

Ключевой тезис данной работы заключается в возможности исследования такого феномена как сериальность в рамках философского дискурса. А также в возможности более глубокого и фундаментального определения сериальности через призму двух аспектов: мифологического и игрового. Сериальность в целом представляет собой некую сферу, которая объединяет такие культурные феномены как сериалы, комиксы, видеоигры и литература. К атрибутам общей природы всех указанных явлений стоит отнести, в первую очередь, большой нарратив. Такой нарратив предусматривает в самой своей сущности дальнейшее разворачивание событий, которое искусственно конструируется в фиктивную действительность. Это длительная последовательность взаимосвязанных событий, которая выстраивается в виртуальную реальность, она захватывает человека в себя, и тем самым начинает ощущаться как вполне реально существующая.

Следующей характерной и основополагающей чертой сериальности выступает повторяемость, выраженная в обрывочности нарратива. Сериальная литература, видеоигры и сами сериалы своей прерывностью, неизбежным повторением и оттягиванием конца увлекают аудиторию, одновременно возбуждая в читателе/игроке ожидание конца и желание бесконечного продолжения опыта чтения/игры [6. С.167]. Мы читаем, смотрим сериалы, играем в видеоигры лишь для того, чтобы быть погруженными в сконструированную реальность, которая увлекает нас. Тут ясно прослеживается корреляция с «игровым духом». Игра, как явление самодовлеющее, существует само для себя. Она разыгрывается для того, чтобы быть разыгранной, и тем самым поселить в играющем «игровой свободный дух». Игра изобличает себя как оттягивание концовки и вместе с тем ее вселение в зрителя чувство «вечности», бесконечности нарратива. Йохан Хейзинга в своем труде «Homo Ludens» дает понятие игре, которое провозглашает ее явлением самодовлеющим, находящимся в определенном пространстве и времени, не имеющим никакой продуктивной цели своего существования, желающим лишь только посеять в играющих чувство восторга, которое создается и существует исключительно правилам, но нерушимость коих не исключает внутренней свободы [4. С.29]. Говоря о сериальности важно отметить, что повторяемость и прерывность с необходимостью не исключают существование завершения. Неизбежность исхода, к которому должно прийти повествование любого сериала или комикса, достраивает и оформляет созданные образы до единого целого. В данном случае можно говорить об игровом свойстве сериальности. Оно проявляется в существовании некой свободной силы, которая заманивает в себя индивида, но существует она лишь постольку, поскольку имеет под собой четкие, стройные правила. «Магия» игры потеряет свои свойства без рамок, которые смогут ее поддерживать [3. С.136].

Следующее, что необходимо выделить, так это то свойство сериальности объединять людей в некое ритуализированное мистическое единство. Так под влиянием на современное сознание сериалов, литературы, комиксов, видеоигр создаются объединения «фаномы», «гик-сообщества», «косплеи», которые связывают индивидов в некую общность, внушая им чувство причастности к обра-

зам, преподнесенными самой сериальностью. Образы и смыслы имеют для людей, причастных к гик-сообществам сакральное значение. Переодеваясь в персонажа из сериала или комикса, человек обретает совершенно другую сущность, становится в прямом смысле воплощением этого героя. Такое единство, которое, несомненно, имеет мифологический характер, распространяется на всех приобретенных участников. Миф, заложенный в сериальности, проявляет себя в данном случае, захватывает и очаровывает.

Все вышеизложенные доводы могут выразить феномен сериальности как нечто имеющее мифологическую природу. Взяв за основной наглядный пример сериалов, можно рассмотреть силу мифа захватывать в себя. Погружаясь в сконструированную реальность сериала, индивид уносится в другую сферу действительности, которая интересует и поражает его. Этот мир захватывает в себя душу человека, очаровывая его, потому что он базируется на мифологических архетипах. Мифологическая реальность в сериале окутывает зрителя как некая освободительная сила, переносит его душу в более благоприятный и совершенный мир. Мифологические отголоски прошлого, архаические образы, которыми наполнены сюжеты произведений искусства, в том числе и сериалы, побуждают в человеке чувство причастности к истокам, первообразам [5. С.110]. В них душа человека находит свое спокойствие и гармонию. Человеку приятно находится в мифологической действительности, которая оказывает на него компенсаторно-терапевтическое свойство. Можно сказать, что чувство причастности человека к первоосновам, архетипам «излечивают его душу».

«Целительная» сила сериалов как проявление сериального может быть также выражена в внесении единства в мир человека. Сериал, несмотря на его повторяемость, с необходимостью должен иметь начало, середину и конец. Миф постольку является чем-то спасительным для человека, внушая своей сущностью целостную картину бытию, его завершенность, поскольку представляет собой «целостную схему», некий фон, который охватывает в себя, маня за собой зрителя [2. С.267]. Эти фреймы жизненного мира преподносит миф, «очаровывая», обрамляя мир в целое. В данном случае миф, представляя собой форму, рамки, которые захватывают в свои чары человека, гармонизирует сущее, достраивая все до абсолютной целостности. Аристотель упоминает в своей «Поэтике» о чудесной силе мифа достраивать все сущее до целого, заставляя человека преодолевать гнетущий страх времени.

Итак, несомненно, что сфера сериальности, ее образы и архетипы, степень вовлеченности сознания, свободный дух, лечебные свойства имеют мифологический характер. Миф проявляет себя как то, что объединяет все элементы сериальности, внося в них силу оказывать воздействие на современное сознание.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Аристотель*. Поэтика. М.; Азбука-классика, 2007. 352с.
2. *Барт Р.* Мифологии. М.: Академический проспект, 2017. 352с.
3. *Кант И.* Критика способности суждения. СПб.: Наука, 2001. 506с.
4. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. М.: Прогресс-традиция, 1997. 413с.
5. *Элиаде М.* Аспекты мифа. М.: Академический проспект, 2010. 256 с.
6. *Serialization in Popular Culture.* N.Y.: Routledge, 2014. XII, 210 p.