

УДК 001

DOI: 10.34670/AR.2020.11.11.012

Теория мономифа и универсальные мифологические концепты в повествовательной структуре видеоигр**Беляев Дмитрий Анатольевич**

Доктор философских наук,
профессор кафедры философии, социологии и теологии,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского,
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

Беляева Ульяна Павловна

Магистр религиоведения,
учитель истории и обществознания,
МБОУ СШ № 33 им. П.Н. Шубина,
398036, Российская Федерация, Липецк, ул. Шубина, 15;
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

Меринов Кирилл Александрович

Студент,
Институт филологии,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: klikovic123@gmail.com

Казарин Андрей Витальевич

Студент,
Институт филологии,
Липецкий государственный педагогический университет
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского
398020, Российская Федерация, Липецк, ул. Ленина, 42;
e-mail: kazarin1708@gmail.com

Аннотация

В статье исследуется когерентность семантики видеоигровых нарративов и процедурных практик в структуре архаического мифа. Анализируется возможность перенесения концепции мономифа Кэмбелла на видеоигры. Выявляется присутствие базовых повествовательных элементов архаического мифа – «исход», «инициация» и «возвращение» в структуре типовой нарративной архитектоники видеоигр. Одновременно

подчеркивается ограниченность применения теории мономифа при анализе видеоигровых повествований, которая связана с принципиальным отсутствием в ряде игр архетипа «героя». Также выделяются основные мифологические концепты – «герой», «инициация», «дорога», «лабиринт», «чудовище», «смерть» и «время», находящие свое воплощение в видеоигровых нарративах. Подчеркивается принципиальная смысловая близость их реализации и онтологическое сходство в структуре повествования мифа и игры. Делается вывод о том, что ключевые виртуально-игровые паттерны фундируются древнейшими мифологическими практиками и сюжетами, а опыт и практики видеоигр могут быть вполне легитимно восприниматься через призму известных мифологических архетипов.

Для цитирования в научных исследованиях

Беляев Д.А., Беляева У.П., Меринов К.А., Казарин А.В. Теория мономифа и универсальные мифологические концепты в повествовательной структуре видеоигр // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2020. Том 9. № 2А. С. 114-120. DOI: 10.34670/AR.2020.11.11.012

Ключевые слова

Видеоигры, миф, теория мономифа, мифологические концепты, архетип героя, культура.

Введение

Миф является важной частью культуры, который на заре развития человечества синкретически сочетал в себе изначальные религиозные, эстетические, протонаучные и философские представления людей. Эпоха модернитета, стремящаяся утвердить рационально-сциентическую парадигму и окончательно «расколдовать» мир [Катаев, 2015, 163-165], все же не смогла исключить миф из пространства современной культуры. Ему удалось эффективно адаптироваться к дискретной архитектонике актуального культурного континуума. Одновременно миф отошел от присущей ему прежде метанарративности, став частью множества локальных и дискретных повествовательных структур [Тарасов, 2016, 55]. При этом он освоил самые технологически передовые экранные медиумы – кинематограф, телевидение и видеоигры.

Тема присутствия мифа в видеоигровых нарративах достаточно нова и сравнительно слабо изучена в современных *game studies*. Между тем, с учетом все возрастающего присутствия видеоигр в современной культуре, когда они выступают носителями значимых смыслов и поведенческих паттернов [Тарасов, 2009, 172], нам представляется весьма актуально и эвристически продуктивно рассмотреть вопрос рецепции видеоиграми структурной и семантической архитектоники мифа.

Основная часть

На первый взгляд может показаться, что между традиционными мифологическими сюжетами, сформированными подчас тысячелетия назад, и видеоиграми, как феноменом современной технокультуры, не много общего. Однако при ближайшем рассмотрении можно обнаружить присутствие множества мифологических концепт-архетипов в повествовательной структуре компьютерных игр.

В первую очередь необходимо обратить внимание на концепцию мономифа Д. Кэмпбелла, согласно которой есть универсальный мифологический сюжет, архетипически воспроизводящийся в разных культурах и временных эпохах. Он состоит из нескольких этапов трансформации культурного героя, обусловленных его приобщением к трансцендентным (волшебно-магическим) силам и освоением новых практик. «Путь мифологического приключения героя обычно является расширением формулы всякого обряда перехода: уединение – инициация – возвращение: которую можно назвать центральным блоком мономифа. Герой отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного: там он встречается с фантастическими силами и одерживает решающую победу: из этого исполненного таинств приключения герой возвращается наделенным способностью нести благо своим соплеменникам» [Кэмпбелл, 1997, 37-38]. Эту сюжетную мифологическую формулу можно найти в самых разных культурных нарративах, а представитель английских *game studies* Р. Бартл адаптировал ее для исследования семантики видеоигр и мотивации действий геймера [Bartle].

Универсальный путь игрока в контексте теории мономифа разделяется на три основных этапа – «исход», «инициация» и «возвращение». Первый сопряжен с волевой интенцией к переходу в пространство виртуальной реальности, обусловленной «зовом к странствиям», и первыми практиками ее освоения. При этом сам переход интерпретируется в категориях выхода из профанно-повседневной реальности и приобщения к принципиально инаковой, трансцендентной реальности. Ее онтологическая архитектоника – природа и законы существования, существенно отличается от нашей естественной, материально-физической реальности. Здесь человек через «сверхъестественное покровительство» преодолевает страх и оказывается «во чреве кита» [Старкова, 2011, 225-227], где совершает «магическое» (в нашем случае, виртуальное) перерождение, обретая игровое воплощение. Герой также получает волшебные предметы и сверхспособности, которые призваны помочь ему в приключениях.

На этапе «инициации» разворачивается основная часть игрового процесса и субъектно-интерактивное освоение человеком игрового нарратива, позволяющее стать его составляющей. «Перейдя через порог, герой оказывается в фантастической стране с удивительно изменчивыми, неоднозначными формами, где ему предстоит пройти через ряд испытаний. Это излюбленная часть мифа – приключения» [Кэмпбелл, 1997, 104]. Участвуя в нем, геймер проходит ряд испытаний, являющихся семантическими элементами мономифа – «взросление», «искушение», «брак», «борьба с чудовищем», «поиск сокровища» и «обретение мудрости». При этом во многих сюжетах на первых этапах приключения рядом с героем находится «сверхъестественный помощник», который помогает ему усвоить игровую механику. Он пропадает на этапе главного испытания, когда игроку приходится самостоятельно сразиться с главным антагонистом или преодолеть решающее испытание, что олицетворяет окончательное прохождение инициации.

Наконец, на этапе «возвращения» геймер через «волшебное бегство» или «спасение извне» покидает онтологические границы виртуального мифа. Он покидает героический нарратив «большого приключения», переходя трансцендентное пограничье, вновь оказываясь в посясторонней, обыденной реальности. Игрок вновь перерождается, но с ним имплицитно остается опыт героических преодолений в мифе, который корректирует паттерны его поведения в референтной реальности.

Безусловно, представленная модель перенесения концепции мономифа на видеоигру является весьма полемичной и в чем-то уязвимой. Например, выявленная структура в

зависимости от конкретной игры может подвергаться значительной коррекции, иногда становясь слабоуловимой. К тому же, ее нельзя признать универсальной, применимой ко всем видеоиграм. Так, в ранних экранных играх персонажи в принципе отсутствовали, а игроку предлагалось управлять геометрическими фигурами/объектами. В этом случае из заявленной структуры исчезает собственно архетип «героя», и остается лишь процесс инициации, выраженный в простейшем аркадном геймплее.

Между тем вполне очевидно наличие целого ряда общих повествовательных структур у мифа и видеоигрового нарратива, что легитимирует экспликацию повествовательных структур некоторых современных экранных игр через призму теории мономифа.

Одновременно с рассмотренной концепцией Кэмбелла и Бартла, существует практика аналитики отдельных элементов видеоигр на предмет их соотнесения с мифологическими архетипами. Среди последних принято выделять концепты «герой», «инициация», «дорога», «лабиринт», «чудовище», «смерть» и «время» [Гутман, 2009, 28-30].

Итак, центральным субъектным мифологическим архетипом, воспроизводимым практически в любой видеоигре, является концепт «героя». Человек, становясь участником компьютерной игры приобретает ярко выраженные героические характеристики, обретает новые способности и оказывается деятельной частью героического нарратива [Задворнов, 2019, 17-19]. Примечательно, что как в мифе герой на метауровне стратегических направлений своих действий подчинен судьбе, так и геймер, несмотря на полученные в виртуальном мире сверхспособности, подчинен игровым правилам и сюжетному повествованию. Они оба до некоторой степени являются заложниками метанарратива, в рамках которого они вынуждены действовать и исполнять свою миссию.

Обретение полноправного статуса героя связано с прохождением *инициации*, которая в видеоигре может пониматься в двух смыслах. В первом, более узком смысле – это момент обучения персонажа основным игровым механиками [Галанина, Батулин, 2018, 23-27]. Во втором случае инициацией воспринимается преодоление всех внутриигровых вызовов. И только после успешного прохождения сюжетных испытаний происходит обретение героического статуса.

Сам путь игровых испытаний может быть понятийно эксплицирован в мифологических концептах *дороги* и *лабиринта*. Сюжетный нарратив виртуальной реальности, в рамках которого оказывается геймер – это в широком смысле «дорожное путешествие», стезя преодоления и восхождения к цели. Последняя особенно важна, т.к. формирует обретение смысла всех игровых активностей. Лабиринт же выступает характерной формой, архитектурной структурой организации этого пути. Геометрия движения геймера в виртуальном пространстве почти всегда имплицитно или явно базируется на модели лабиринта, что также нас отсылает к известным мифологическим прототипам – например, подвиг Тесея, преодолевшего Лабиринт Минотавра.

Кульминация сюжета лабиринта приводит геймера к следующему характерному мифологическому архетипу – *чудовищу*. Промежуточной (уровневой) или конечной точкой игрового нарратива часто является схватка с особенно сильным и сюжетно значимым противником [Галанина, Салин, 2018, 76-79]. Победа над ним обязательна для героического становления и выполнения целей игрового путешествия.

Также в видеоигре оригинально перенесена мифологическая интерпретация смерти. Фактически в рамках мифа смерти, как абсолютного конца и полного, категорического завершения нет. Смерть может присутствовать как сюжетный элемент в рамках локального

нарратива, что не мешает ее преодолеть в новом мифологическом нарративе. Также она бывает представлена через сюжет временного забвения или посредством фигуры умолчания. Все это весьма близко природе присутствия и реализации смерти в видеоиграх, где она формально возможна, но не носит фатальный характер и легко преодолевается чрез функцию перезагрузки пространства виртуальной реальности.

Понятие времени, которое в мифе носит локальный, субъектно ориентированный характер, с легкостью придается забвению и абсорбируется новым мифологическим сюжетом. Фактически в мифе отсутствует время как универсальная, однонаправленная и необратимая длительность, фатальная характеристика изменчивости бытия. Примерно с тем же мы сталкиваемся и в рамках видеоигровой виртуальной реальности, в которой течение времени часто зависит от действий геймера, а в глобальном измерении оно полностью обратимо посредством программного перезапуска игры. Оно приводит к полному перерождению, обновлению персонажа и всего игрового мира, при котором весь прошлый опыт существования и практик теряет онтологическую актуальность и подвергается тотальному забвению.

Заключение

В итоге можно констатировать очевидные параллели между значимыми концептами мифа и нарративной архитектоникой и онтологией (в первую очередь, виртуальным свойством) видеоигровой реальности. Становится понятно, что на данном уровне виртуально-игровые паттерны фундируются древнейшими мифологическими практиками и сюжетами. Поэтому опыт и практики видеоигр могут вполне легитимно восприниматься через призму известных мифологических архетипов. Это, в свою очередь, позволяет инкорпорировать их в традиционную матрицу культуры и соответствующим образом освоить. К примеру, способствовать преодолению общественно стереотипного восприятия видеоигр как исключительно развлекательной практики и пониманию семантических троп их укорененности в культурном континууме.

Библиография

1. Галанина Е.В., Батурич Д.А. Мифологический образ священного жертвоприношения в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018. № 31. С. 21-34.
2. Галанина Е.В., Салин А.С. Миф о расколдовывании мира в видеоиграх в жанре horror // Вестник науки Сибири. 2018. №3 (30). С. 73-82.
3. Гутман И.Е. Виртуальная реальность компьютерной игры как репрезентация мифической реальности // Этносоциум и межнациональная культура. 2009. № 5 (21). С. 26-31.
4. Задворнов А.Н. E-homo и постчеловек: на пути к эволюционному расколу // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2019. Т. 8. № 2А. С. 16-23.
5. Катаев Д.В. Категории «смысла» и «понимания» как интеграция обыденного и теоретического знания в социологической парадигме Макса Вебера // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2015. № 1 (29). С. 162-169.
6. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М: Рефл-бук, АСТ, Ваклер, 1997. 384 с.
7. Старкова А.В. «Героическое путешествие» в виртуальный мир. Воплощение мономифа в компьютерной игре // Аналитика культурологии. 2011. №2 (20). С. 224-229.
8. Тарасов А.Н. Виртуальный объект в философии и культуре постмодернизма // Материалы Международной научно-практической конференции «Мировая экономика и социум: от кризиса до кризиса». Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А. 2009. С. 171-174.
9. Тарасов А.Н. Экранный тип культурного кода как семиотическая характеристика современной стадии социокультурной трансформации: культурфилософский анализ // Общество: философия, история, культура. 2016. № 12. С. 54-56.
10. Bartle R. Virtual Worlds: Why People Play. URL: <http://www.mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>

Theory of monomyth and universal mythological concepts in the narrative structure of video games

Dmitrii A. Belyaev

Doctor Philosophical Science,
Professor of the Department of Philosophy, Sociology and Theology,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky,
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: dm.a.belyaev@gmail.com

Ul'yana P. Belyaeva

Master of Religious Studies,
history and social studies teacher,
Secondary school № 33,
398036, 15, P. Shubin Boulevard st., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: ulyana-sin@yandex.ru

Kirill A. Merinov

Student,
Institute of philology,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky,
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: klikovic123@gmail.com

Andrei V. Kazarin

Student,
Institute of Philology,
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky,
398020, 42, Lenin st., Lipetsk, Russian Federation;
e-mail: kazarin1708@gmail.com

Abstract

The article examines the coherence of the semantics of video game narratives and procedural practices in the structure of archaic myth. The possibility of transferring the concept of monomera Campbell in video games. The author reveals the presence of basic narrative elements of archaic myth – "Exodus", "initiation" and "return" in the structure of typical narrative architectonics of video games. At the same time, the author emphasizes the limited application of monomif theory in the analysis of video game narratives, which is associated with the fundamental absence of the "hero" archetype in a number of games. Also highlighted are the main mythological concepts - "hero", "initiation", "road", "labyrinth", "monster", "death" and "time", which are embodied in video game narratives. The author emphasizes the fundamental semantic similarity of their

implementation and the ontological similarity in the structure of the myth and game narratives. It is concluded that the key virtual game patterns are based on the oldest mythological practices and stories, and the experience and practices of video games can be legitimately perceived through the prism of well-known mythological archetypes.

For citation

Belyaev D.A., Belyaeva U.P., Merinov K.A., Kazarin A.V. (2020) Teoriya monomifa i universal'nye mifologicheskie kontsepty v povestvovatel'noi strukture videoigr [Theory of monomyth and universal mythological concepts in the narrative structure of video games]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 9 (2A), pp. 114-120. DOI: 10.34670/AR.2020.11.11.012

Keywords

Video games, myth, monomyth theory, mythological concepts, hero archetype, culture.

References

1. Galanina E.V., Baturin D.A. (2018) Mythological image of the sacred sacrifice in video games. *Bulletin of the Tomsk state University. Cultural studies and art criticism*. № 31. pp. 21-34.
2. Galanina E.V., Salin A.S. (2018) The Myth of the world's disenchantment in video games in the genre of horror. *Bulletin of science of Siberia*. № 3 (30). pp. 73-82.
3. Gutman I.E. (2009) Virtual reality of computer games as a representation of mythical reality. *Ethnosocium and international culture*. № 5 (21). pp. 26-31.
4. Zadornov A.N. (2019) E-homo and the postman: on the way to evolutionary schism. *Context and reflection: philosophy about the world and man*, Vol. 8. № 2A. pp. 16-23.
5. Kataev D.V. (2015) Categories of "meaning" and "understanding" as the integration of everyday and theoretical knowledge in the sociological paradigm of max Weber. *Bulletin of the Tomsk state University. Philosophy. Sociology. Political science*. № 1 (29). pp. 162-169.
6. Campbell John. (1997) *The thousand-faced hero*. M: Refl-book, AST, Wackler, 384 p.
7. Starkova A.V. (2011) "Heroic journey" to the virtual world. The embodiment of monomera in a computer game. *Analytics of cultural science*. № 2 (20). pp. 224-229.
8. Tarasov A.N. (2009) A virtual object in the philosophy and culture of postmodernism. *Materials of the International scientific-practical conference "World economy and society: from crisis to crisis"*, Saratov: Saratov State Technical University named after Gagarina Yu.A. pp. 171-174.
9. Tarasov A.N. (2016) Screen type of cultural code as a semiotic characteristic of the modern stage of sociocultural transformation: cultural philosophical analysis. *Society: philosophy, history, culture*, № 12. pp. 54-56.
10. Bartle R. *Virtual Worlds: Why People Play*. URL: <http://www.mud.co.uk/richard/VWWPP.pdf>