

УДК 316.74:2-537:004.925.84  
DOI: 10.17223/22220836/31/2

Е.В. Галанина, Д.А. Батурич

## МИФОЛОГИЧЕСКИЙ ОБРАЗ СВЯЩЕННОГО ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ В ВИДЕОИГРАХ<sup>1</sup>

*Актуальность темы исследования мифа в виртуальных мирах видеоигр связана с парадигмальными изменениями в культуре под воздействием бурного развития информационно-коммуникационных технологий. Целью исследования является идентификация элементов архаического мифа в видеоиграх, что осуществляется на примере образа священного жертвоприношения. Основные результаты исследования: выявлена специфика мифотворчества на современном этапе развития культуры; показано, как видеоигры используют древние мифологические образы и символы, наполняя их новым содержанием; обнаружено то, что общей чертой проанализированных видеоигр является трансляция ими архаичной семантики акта священного жертвоприношения как блага в космогоническом, теогоническом, социокультурном и личностном значениях.*

Ключевые слова: миф, видеоигра, game studies, жертвоприношение, священное.

Актуальность темы исследования мифологического сознания, а также элементов архаического мифа, его образности, архетипичности, ритуальности, символизма в современной культуре обусловлена тем, что современная эпоха была провозглашена «привилегированным полем для мифологизирования» [1. С. 5]. Р. Барт [2], К.Г. Юнг [3], М. Элиаде [4], С.П. Батракова [5], А.В. Ульяновский [6] и многие другие авторы открыли мир современной культуры как пространство мифа.

Большинство ученых, с каких бы различных исследовательских позиций они не подходили к пониманию сущности мифа, сталкиваются с необходимостью признания тотальности бытия мифа в мире культуры и человеческой психики. Миф чрезвычайно устойчив в культуре и многолик в своих проявлениях: он есть повествование, событие, смысл, архетип, символ, образ, вещь, ритуал, действие, сакральный образец, знание, слово, язык и многое другое. «Значит, мифом может быть все?» – задает вопрос Р. Барт и отвечает на него положительно: «Да, я считаю так, ибо наш мир бесконечно суггестивен. Любой предмет этого мира может из замкнуто-немого существования перейти в речевое состояние, открыться для усвоения обществом» [2. С. 265].

Миф стоял у истоков культурогенеза, и в настоящее время он является фундаментом многих экзистенциальных, культурных и социальных практик, выражая первичный опыт переживания сознанием непосредственной данности мира в своем единстве с ним, целостности и синкретичности [7. С. 110]. Миф, как конститутивный элемент онтологии, как имманентную любой исторической эпохи универсалию и структурный элемент (само-) сознания, трактует Ю.С. Осаченко [8. С. 50]. С такой позиции миф предстает перед нами как неотъемлемый элемент человеческого сознания и культуры. Он за-

---

<sup>1</sup> Работа выполнена при поддержке гранта Президента Российской Федерации № МК-1560.2018.6.

дает базовые структуры и практики, становится почвой мыслительной деятельности, основой смысло- и формотворчества, содержит в свернутом виде все формы познавательной и креативной активности [9. С. 57]. Миф действительно тотален, наше сознание захвачено им как простым наличным бытием. Как отмечает Э. Кассирер, «во всем, вплоть до структур нашего мира восприятия, то есть вплоть до той области, которую мы с наивной точки зрения обычно считаем собственно „действительностью“, обнаруживается продолжение первичных мифологических мотивов» [10. С. 27].

Таким образом, сегодня невозможно утверждать миф как феномен исключительно культуры эпохи архаики и как выражение примитивного, донаучного или пралогического типа мышления. Как верно отметил Дж.Ф. Бирлайн, «жизнь и в наши дни насыщена мифологическим символами и смыслами, мифологическим языком» [11. С. 14]. Миф как элемент любой культурно-исторической эпохи принимает все новые формы в зависимости от социально-исторического фона того или иного периода [12. С. 182].

На наш взгляд, специфика мифотворчества на современном этапе развития культуры заключается в конструировании и погружении человека во множество различного рода мифологических конструктов и миров. В отличие, например, от эпохи культурной архаики, в которой присутствовала тотальность одной мифологической системы как единственной формы мировоззрения, фундирующей все здание культуры, современная культура строится на

наш взгляд, специфика мифотворчества множестве и разнообразии порой противоречащих друг другу мифологических конструктов, одновременно сосуществующих в социокультурном пространстве.

Даже человек эпохи модерна имел дело с реальной действительностью как с некой эмпирической данностью, обладающей объективными законами, которые возможно познать с помощью человеческого разума и науки. Однако в современной культуре, находящейся на постнеклассическом этапе своего развития, сознание существует в ситуации полионтичности бытия, плюрализма истин и симулятивности культурных практик. Миф на этом этапе уже не монолитная и единственная система освоения, осмысления и объяснения мира и места человека в нем. Согласно Р. Барту, миф сегодня дискретен, он более не реализуется в больших повествовательных формах, в таком виде он исчезает, однако продолжает существовать мифическое [2. С. 18]. Мифы бытуют в современной культуре как множество разрозненных и фрагментарных идей-дискурсов-схем-образов-смыслов, осколков «стройной» реальности классической эпохи, а также искусственных конструктов-симулякров.

Современный человек осознает условный и симулятивный характер реальной действительности, чему способствует в том числе бурное развитие информационно-коммуникационных технологий, технологий виртуальной реальности. Однако, несмотря на подобное осознание, желает он того или нет, его сознание охвачено мифом, которое для него становится подлинной и максимально конкретной реальностью [13. С. 24]. Миф неиссякаем и неотребим, поскольку есть неотъемлемый элемент человеческого сознания. Подвергнуть философской рефлексии тот или иной миф, чтобы выйти за его пределы, «расколдовать» мир по большому счету означает, по удачному выражению А.М. Пятигорского, «пробивать крышку одного мифа, чтобы

оказаться в подвале другого» [14. С. 127]. Таким образом, мы понимаем современную действительность как мифологизированное пространство.

Все более быстрые темпы развития технологий и включение искусственно создаваемых реальностей (VR, AR, видеоигры, виртуальные миры) в пространство культуры и жизненный мир современного человека актуализируют вопросы демаркации границ реального и виртуального, а также силы мифологического сознания, претворенной в искусственных мирах.

Следует отметить то, что научных работ, посвященных культурфилософскому анализу мифа в видеоиграх, сегодня не так много [15–18]. Возможно, это связано с тем, что до недавнего времени видеоигры не рассматривались как значимый объект для специального исследования. Однако вместе с тем мы видим, насколько видеоигры популярны, они охватывают многие сферы культуры, и, безусловно, являются одним из заметных феноменов современной культуры.

Видеоигры конструируют собственные «вселенные», функционирующие по определенным законам и правилам со своим течением времени, пространством, законами физики, объектами, образами и символами и т.д. Они предлагают игроку определенные ценностно-смысловые ориентиры, образцы и нормы поведения, оказывая значительное влияние на его мировоззрение, образ мышления и поведения. Элементы виртуальных миров проникают в реальную действительность («оживают» посредством косплей, например), и в то же время они обретают свою бытийственную форму в виртуальных пространствах, тем самым сегодня нивелируются границы реального и вымышленного. Видеоигры моделируют множество виртуальных миров, погружаясь в которые, субъект порой отождествляет образ реальности с самой реальностью. Подобное отождествление является особенностью мифологического восприятия мира. Вскрыть мифологические структуры в ткани игрового виртуального пространства есть сложная, но значимая исследовательская задача.

В данной статье предпринята попытка культурфилософского и религиозно-ведического анализа современных видеоигр, целью которого является идентификация в их структурах элементов архаического мифа. Поскольку в рамках научной статьи невозможно охватить все структурные элементы мифа, мы проведем анализ такого ключевого архетипического элемента для любой мифо-религиозной системы и любого типа общества, как акт священного жертвоприношения.

Многие видеоигры, особенно игры в жанре фэнтези, активно используют древние мифологические сюжеты, образы и символику, интерпретируя, трансформируя и наполняя их новым содержанием. Жанр фэнтези в литературе появился благодаря творчеству Дж.Р.Р. Толкиена, основанному на глубокой интерпретации архаического мифа и игре с ним. Дж.Р.Р. Толкиен проделал колоссальную работу, создавая мир Средиземья, в которой он опирался на мифы Эдды, кельтский эпос и Калевалу. Созданные на их основе образы и сюжеты, пантеон и пандемониум были заимствованы целой плеядой ярчайших авторов фэнтези, таких как У.К. Ле Гуин, Л. Буджолд, М. Муркок, Р. Желязны, А. Нортон и др. А позднее эльфы и гномы, маги и паладины, тролли и драконы из художественных произведений были перенесены в видеоигры. В качестве примера видеоигр, основанных на фэнтези, можно привести следующие: *The Lord of the Rings*, *Final Fantasy*, *World of Warcraft*,

*Dragon Age, The Elder Scroll, Ultima, Divine Divinity, Baldur's Gate, Icewind Dale, Newervinter Nighths, Sacred*. Вместе с тем в видеоигры пришли и мифологическая образность, символизм и обрядность, поскольку они выстраиваются на основе древних мифологических систем и соответственно включают в себя архетипические элементы и сюжеты, такие как, например, путешествие героя, инициация, жертвоприношение.

Феномен жертвоприношения, также как и миф, находится у истоков человеческой культуры и обладает неоднозначностью и противоречивостью своих толкований [19. С. 33]. Ритуал жертвоприношения есть значимый элемент всех древних культур и цивилизаций, которые нам известны. И сегодня он продолжает присутствовать в различных системах религиозных верований и представлений. Все это свидетельствует о том, что данный феномен глубоко укоренен в духовной жизни человечества, удовлетворяет психологические потребности человека во взаимосвязи с социумом, природным миром и божественными силами.

Мифологическое сознание выстраивает взаимоотношения человека и Бога не только посредством образов, но, прежде всего, в ритуальных действиях. Как отмечает Э. Кассирер, «культ является активным отношением, в которое человек вступает с богами. В культе божественное не просто опосредованно представляется, а становится предметом прямого воздействия» [10. С. 230]. Именно жертва становится средоточием культового действия, посредником между сферами божественного и человеческого, точкой слияния двух миров. Согласно М. Моссу, архаическое сознание устанавливает связь между сакральным и профанным мирами посредством жертвы, благодаря которой оба мира могут проникать друг в друга, оставаясь при этом различными [20. С. 100–102]. М. Элиаде в работе «Священное и мирское» также говорит о понимании древними людьми священного акта жертвоприношения как способа «достичь Неба после смерти, пребывать у богов или приобрести свойство бога (*devatma*). Иначе говоря, посредством жертвоприношения «выковывается» сверхчеловеческое положение» [21. С. 123].

Однако, как утверждает Э. Кассирер, «смысл жертвы не исчерпывается тем, что жертва приносится богу». К числу подлинных мифологических «элементарных идей» человечества он относит мотив жертвенной смерти самого бога [10. С. 239]. Многочисленные космогонические мифы построены на идее жертвенного убийства и расчленения божества, из плоти которого происходит все сущее и живое, элементы космоса и социокультурного порядка. Таковы, например, космогонические сюжеты шумеро-аккадской (богиня Тиамат), ведийской (великан Пуруша), древнекитайской (первочеловек Пань-гу) мифологий. Повторение данного мифологического прасобытия в последующих актах жертвоприношения, совершаемых человеком, согласно М. Элиаде, воспроизводит архетипический космогонический акт, является возвратом к сакральному времени и обновлением (новым сотворением) мира [22. С. 86].

Идея о том, что смерть жертвы созидательна и есть необходимое условие творения, а также поддержания жизни, является универсальной для культуры. Дж. Фрэзер в работе «Золотая ветвь» описывает принесение человеческих жертв ради посевов у кондов. Они видели в жертве божество, которое в акте жертвоприношения убивали и расчленяли. Всем частям тела и пеплу

жертвы конды приписывали магическую способность оплодотворять почву и содействовать посевам. Поедая плоть жертвы, «они пребывали в уверенности, что вкушают тело бога» [23. С. 484].

Р. Жирар в работе «Насилие и священное» показывает связь между насилем и сферой сакрального. Ритуал жертвоприношения взаимосвязан со сферой сакрального, как феномен и ноумен, явление и сущность они являются частями единого целого. С его точки зрения, насилие против жертвы отпущения является учредительным. Жертва «должна притянуть к себе все пагубное насилие, чтобы своей смертью преобразить его в насилие благодетельное, в мир и плодородие» [24. С. 119]. Р. Жирар отмечает то, что категория священного приложима к фигуре мифологического героя через принесение его в жертву. Слово «герой» некоторые исследователи этимологически относят к «*hieros*» (греч.), что означает «священный». В древних мифологиях исполняются сюжеты, связанные с жертвенным убийством не только бога, но и мифологического героя.

Рассмотрим репрезентации мифологического образа священного жертвоприношения в видеоиграх.

Популярная серия видеоигр *God of War* выстраивается на основе древнегреческой мифологии и эпоса, заимствуя пантеон богов, мифических существ и героев из произведений Гесиода, Гомера, Эсхила. Протагонист серии видеоигр спартанский полководец Кратос (согласно Р. Жирару, «*kratos*» переводится как «божественная сила») есть реинтерпретация образа младшего титана Кратоса, союзника Зевса в борьбе с титанами в древнегреческой мифологии.

Разработчики серии видеоигр представили Кратоса в образе спартанского полководца, сильного, безжалостного и беспощадного воина. Возглавляя войско спартанцев, Кратос «отдал свою душу» богу войны Аресу в обмен на победу в сражении с варварами. Подчиняясь воле Ареса, Кратос приносит ему в жертву деревни и города, пока в неведении не убивает свою жену и дочь. Обезумевший от горя и ненависти, побелевший от въевшегося в его тело пепла погубленных жертв, Кратос поклялся отомстить. Мотив мести является одним из ключевых элементов развития виртуального нарратива. Кратос убивает Ареса и занимает его место, однако для того, чтобы впоследствии быть низвергнутым Зевсом в Аид и объявить новую войну уже всему пантеону богов. Так, Кратос становится богоубийцей и разрушителем олимпийского божественного миропорядка.

Мотив убийства богов пантеона отвечает точке зрения М. Элиаде о том, что в жертву божеству всегда приносится священное. В качестве примера он приводит обряд жертвоприношения у древних кельтов – обряд убийства белой кобылицы, олицетворяющей богиню земли Эпону или Рианнун [25. С. 169–170]. Другим примером может служить обряд жертвоприношения у ацтеков: в ежегодный праздник Токстатль ими избирался самый красивый юноша, который в течение года почитался как живое воплощение божества, а потом жрецами умерщвлялся в жертву богу солнца. Или культ божества Хипе-Готек, которого ацтеки убивали в «облике замещающей его жертвы», сдирая с него кожу, ведь Хипе-Готек переводится как «освеженный бог» [24. С. 304].

Несмотря на воссоздание разработчиками в серии видеоигр атмосферы и сеттинга Древней Греции<sup>1</sup>, в образе Кратоса как белого призрака Спарты мы обнаружим аллюзию, отсылку к образу-символу индуизма – Шиве, который в своем танце убивает богов и уничтожает миры. Кратос, как и Шива, вымазан пеплом убитых и сожженных жертв. В Индии, Непале и Тибете и сегодня существует шиваистская секта капаликов, представители которой некогда практиковали человеческие жертвоприношения. Это аскеты и отшельники, которые покрывают свое тело пеплом сожженных трупов.

Корреляция двух образов усиливается, когда в конце *God of War: Ghost of Sparta* Кратос задается вопросом о том, кто же он такой, и получает следующий ответ: «смерть, сокрушитель миров». На наш взгляд, эта фраза является реминисценцией Махабхараты. Так, в Бхагавадгите герой Арджуна просит своего возничего Кришну явить свой истинный облик. Кришна раскрывается ему в образе своей вселенской формы: гигантского великана, о зубы которого сокрушаются человеческие души. Кришна в облике Вишну говорит: «Я всепожирающая смерть... Я есть великий сокрушитель миров, несущий гибель всему живому» [26]. В индуизме образы Вишну (Хари) и Шивы (Хара) слиты воедино в облике божества Хари-Хара, что символизирует единство противоположностей. Хари-Хара, танцем смерти разрушая старый мир вместе с людьми и богами, созидает новую вселенную. Этот космогонический и теогонический акт отражен в индийской философии как учение о смене эпох (кальп), где начало каждой новой кальпы должно предваряться разрушением прежнего мира.

В интервью журналу *GamePro* один из разработчиков серии видеоигр *God of War* признался в том, что Кратос задумывался как «вестник смерти для самых разнообразных мифологий» [27]. Принеся в жертву Аресу множество человеческих жизней, а затем совершив убийство самого бога и сокрушив весь олимпийский пантеон, Кратос воспроизводит древний космогонический акт. Он становится не только триггером конца света, но и причиной перерождения и обновления мира. Таким образом, мы видим, как мифологический образ священного жертвоприношения в данной серии видеоигр представлен в своем космогоническом значении.

Видеоигра *Apotheon* подобным образом построена на элементах древнегреческой мифологии и культуры. Ключевой сюжетной и геймплейной основой является мотив сражения и жертвенного богоубийства. Главный герой видеоигры греческий герой-полубог Никандреос отправляется на Олимп, чтобы убить Зевса и других богов и таким образом спасти человечество, а в символическом смысле совершить жертвоприношение богов для восстановления существующего миропорядка. Никандреос убивает Зевса и в роли «отца богов и людей» творит человека из земли и грязи заново, воспроизводя, таким образом, архетипическое событие. На наш взгляд, жертвенное убийство богов в видеоигре не только движущий элемент виртуального нарратива, но и исполняющийся архаический символ в своем глубоком мифологическом, религиозном и философском содержании. Священное жертвоприношение бога в архаических мифах имеет космогоническое значение, которое также транслируется современными видеоиграми.

<sup>1</sup> За исключением *God of War (2018)*, действия которой разворачиваются в мире скандинавских богов.

В *Final Fantasy XV* основой для разворачивающегося сюжета является мотив инициации и взросления Ноктиса – принца династии Люциев. Ноктис как последний представитель угасшего королевского рода готовится исполнить собственное предназначение: быть убитым, принесенным в жертву для того, чтобы королевство Люцис, захваченное врагом, освободилось от метафизической тьмы.

В видеоигре дуализм света и тьмы представлен по аналогии с зороастризмом, для которого характерно противопоставление света и тьмы как двух начал, лежащих в первооснове бытия. Два бога (свет символизирует добрый бог Ормузд, темное начало – его брат Ариман) извечно сражаются друг с другом. Так, и в видеоигре Ноктис Люцис Каэлум, будущий король, выступает источником силы и света для королевства. Он из рода Люцис (от лат. *lux* – свет) и как последний представитель королевского рода является проводником волшебной силы кристалла. Фигура короля в игре символизирует свет и порядок. Его задача, подобно Ормузду, победить хаос и тьму в лице противостоящего ему врага, родственника героя, который олицетворяет темную силу. Как мы видим, в видеоигре репрезентирована зороастрийская идея двух противоборствующих начал.

Король как источник света и порядка в окружающем хаосе есть римский божественный Август (*Divus Augustus*), а также приносящий себя в жертву верховный жрец (*Pontifex Maximus*). Поэтому главная цель Ноктиса как избранного короля – принести себя в жертву для победы над силами тьмы и хаоса. В конце видеоигры Ноктис добровольно приносит себя в жертву: его убивают духи предыдущих королей, включая его собственного отца. Благодаря совершенному жертвоприношению в виртуальном мире видеоигры поднимается исчезнувшее Солнце, которое, проливая свой свет, разгоняет чудовищ и мрак.

Архаическая культура сакрализовала верховную власть, которая наделялась божественной силой. Так, например, в Древнем Египте фараон почитался как воплощенный Гор. Фараоны, короли, жрецы и иные верховные правители наделялись сверхъестественными силами и магическими способностями. Дж. Фрэзер показал то, как в древних культурах ход природных явлений и даже само существование мира связывались с жизнью верховного правителя [23. С. 193]. Самопожертвование правителя или принесение в жертву его сына являются высшей, наиболее полноценной жертвой богам, необходимой для благополучия своего народа, преодоления кризиса или смертельной опасности, а также поддержания существующего миропорядка [Там же. С. 325]. В видеоигре жертва Ноктиса есть необходимое условие спасения его сказочного королевства не только в политическом смысле, но и как царства света.

Серия видеоигр *Legacy of Kain* опирается на христианский гностицизм и иудейскую Каббалу. Основное действующее лицо серии видеоигр – Каин, последний вампир, хранитель мира, страж Носгота. Каин должен покончить свою бессмертную жизнь самоубийством, поскольку его самопожертвование является условием поддержания космической гармонии. Он отказывается от своего предназначения быть принесенным в жертву, и проклятие разрушает мировую гармонию, поражает сосредоточие порядка – колонны Носгота, которые гниют и разрушаются. Мы видим, как в видеоигре репрезентирован

мифологический образ священного жертвоприношения и самопожертвования героя в качестве необходимого условия сохранения существующего космического порядка.

Каин отказался принести себя в жертву, однако низвергнул в бездну в качестве жертвоприношения древнему богу времени своего «сына» Разиэля. В истории религии известен культ финикийского, впоследствии карфагенского божества Ваала, в жертву которому, как правило, приносились дети-первенцы [28. С. 180]. Заместительное жертвоприношение детей преследовало прагматическую цель, ведь ребенок есть продолжение родителя и, принося его в жертву вместо самого себя, жрец мог уповать на благоволение божества. Так и Разиэль в видеоигре выступает «первенцем», он сильнейший из «сыновей» по праву своего рождения, по сути, есть священная заместительная жертва. Каин, отказавшийся принести себя в жертву, отдает вместо себя своего «первенца». Для Разиэля эта ритуальная смерть становится одновременно инициацией, перерождением его в сакральную фигуру нового спасителя Носгота. Разиэль воскресает как демонический дух, способный управлять магической силой – мечом, который поглощает человеческие души и наделяет своего владельца бессмертием и могуществом. В *Legacy of Kain: Defiance* Разиэль добровольно жертвует своей собственной жизнью, чтобы Каин, став владельцем меча, получил способность убить Элдера или бога Носгота. Добровольная жертва Разиэля, таким образом, принесла благо, наделив Каина божественными качествами.

Видеоигра *Hellblade: Senua's Sacrifices* черпает вдохновение и заимствует художественную образность из кельтских и германо-скандинавских мифов и легенд. Главная героиня, душевнобольная кельтская воительница Сенуя, отправляется в путешествие в мир мертвых Хельхейм, чтобы освободить душу возлюбленного. Главной темой видеоигры становится иссушающая героиню борьба против внутренней тьмы, а ее путешествие является метафорой преодоления преследующего ее безумия. Видеоигра инспирирована мифо-религиозными образами, мифологическими повествованиями и обрядами, культивировавшимися северными народами.

В видеоигре достаточно часто встречается древний мифологический образ: дерево висельников Иггдрасиль, что значит «конь Игга (одно из имен Одина)» [25. С. 182]. Жертвы, приносимые Одину, вешали на дерево, а саму виселицу назвали «конем» повешенного. Игг – это древнескандинавский бог верховного пантеона Один, который принес себя в жертву, приколов себя к мировому дереву, и обрел благодаря этому самопожертвованию магическое знание и силу. В поэме «*Havamal*» «Один рассказывает, как он добыл руны, символ мудрости и магической власти: девять ночей он был подвешен на Иггдрасиле, „пораженный копьем и посвященный Одину, принесенный в жертву самому себе, без пищи и питья, и вот, на мой зов руны открылись мне“» [25. С. 182]. Германцы совершали жертвоприношение на виселице Одину, именуя его «богом повешенных» и «владыкой виселиц». В видеоигре данный образ встречается, например, когда после первой встречи с Хель опустошенная и обессиленная героиня находит дерево Иггдрасиль с повешенными на нем телами. В корневище мирового дерева Сенуя неожиданно обнаруживает новое оружие, священный меч Одина – Грам, способный убить даже владычицу Хельхейма.

На всем протяжении игры Сенюя овладевает священным знанием, изучая скандинавские руны и мифы. Путешествие героини, ее нисхождение во тьму и царство смерти есть, по сути, добровольное жертвоприношение. Сенюя намерена отдать свою жизнь Хель взамен на освобождение души возлюбленного. Тема священного жертвоприношения и самопожертвования в видеоигре получает свое полное раскрытие в финальных сценах видеоигры, когда героиня в образе Хель убивает саму себя, чтобы освободить душу возлюбленного, преодолеть собственное безумие и страх смерти. Героиня, подобно Одину, обретает новую жизнь, сакральное знание и силу. Преодоление внутренней тьмы посредством смерти в прежней роли и возрождения в новом качестве являет собой древний обряд инициации. Таким образом, мы видим, как в видеоигре воспроизводятся ключевые смыслы архаической мифологии, связанные с жертвоприношением как обрядом инициации, который несет обновление и созидает благо.

Видеоигра *Shadow of the Colossus* построена на идее жертвоприношения мифических существ – колоссов. Главный герой Вандер заключает сделку с демоном по имени Дормин: в обмен на шестнадцать жизней гигантских существ демон воскресит из мертвых возлюбленную героя, девушку по имени Моно, которая была проклята и принесена в жертву.

Каждый колосс представляет собой огромное живое существо (антропоморфный великан или мифическое животное), которое изначально не враждебно герою. Однако поскольку Вандер стремится убить колоссов, они противостоят ему. Насильственная и болезненная смерть каждого из них есть совершение жертвоприношения демону. Некогда его тело было разделено на шестнадцать сегментов, что лишило его подлинной силы. После жертвенного убийства всех колоссов Вандер, сам того не желая, становится вместилищем демона Дормина. В заключительной части видеоигры шаман Лорд Эмон побеждает демона, а Вандера ожидает перерождение и воскрешение его возлюбленной.

Видеоигра акцентирует внимание на феномене жертвоприношения, ритуальная жертва здесь становится движущей основой сюжета. Жертвоприношение необходимо для сакрального перерождения героя. В архаических культурах не только сама жертва, но и человек, приносящий жертву, мыслится священным. У викингов, как указывает М. Элиаде, убивающий на поле битвы понимался как приносящий жертву Одину жрец, а убиваемый – как приносимая жертва [25. С. 184]. Согласно Р. Жирару, мифологический герой как убийца монстра является одновременно и жрецом. Так, например, «Эдип предстает как убийца монстра, то есть как жрец, а затем он сам предстанет монстром в роли жертвы отпущения» [24. С. 306]. Поэтому вполне закономерно то, что Вандер, принесший в жертву колоссов, в финале видеоигры перевоплощается в демона Дормина, чтобы самому предстать в роли священной жертвы.

Сами колоссы могут быть интерпретированы как символы сакрального хаоса, хтонические, мифические чудовища, обитающие в первозданной материи бытия. Внешний облик колоссов разительно отличается друг от друга, каждый из них индивидуален, какие-то подобны древнегреческим Титанидам, другие образы восходят к шумеро-аккадской богине Тиамат, скандинавскому мировому змею Ёрмурганду. Борьба и последующее жертвенное убий-

ство мифического существа олицетворяет победу над хаосом, темными силами, смертью и становится необходимым условием перерождения самого мифологического героя. Как отмечает М. Элиаде, «влезть в чрево чудовища, быть символически „проглоченным“ или заточенным в посвященную хижину – все это равноценно возврату к бесформенной первичности, к космической ночи. Выбраться из чрева, из темной хижины или посвященной „могилы“ значит повторить примерное возвращение к стадии Хаоса, чтобы вновь оказалась возможной космогония, иначе говоря, чтобы подготовить новое рождение» [21. С. 122]. Вандер оказался заточенным в собственном теле, как в чреве чудовища, демона Дормина, который затем ритуально умерщвляется шаманом Эмоном, помещается в водоворот (еще один символ первоначального хаоса), чтобы переродиться в рогатого младенца, которого чудесным образом находит в финале игры воскресшая в результате обряда девушка Моно. Таким образом, *Shadow of the Colossus* является ярким примером видеоигры, работающей с глубинными, архаическими пластами нашей психики, мифологическим сознанием, древними сакральными смыслами и символами.

Видеоигра *Heavenly Sword* обыгрывает образ священного, магического меча, который архетипичен для многих древних мифологий. Сюжет игры выстраивается вокруг отношений воительницы Нарико и «Небесного меча». Нарико – дочь вождя, презираемый член своего племени и будущая хранительница волшебного оружия «Небесного меча». Вместе с племенем Нарико попадает в ловушку короля-завоевателя Бохана, что вынуждает ее использовать магические силы волшебного меча в целях спасения своего отца и племени. Однако цена владения сакральным оружием – ее собственная жизнь. «Небесный меч» оказывается проклятым: он дарит на некоторое время магическую силу, но потом забирает жизненную энергию своего владельца. Нарико побеждает короля-ворона Бохана, однако только ценой собственной жизни.

Образ магического меча мы встречаем во многих древних сказаниях и легендах, например, Эксалибур короля Артура, Бальмунг – меч Зигфрида, легендарный меч Дюрандаль рыцаря Роланда, Хрутинг Беовульфа. Магическая сила меча амбивалентна: меч является неизменным спутником главного героя, его другом и одновременно врагом. Если мы обратимся к древним мифологиям, то увидим, что образ войны персонифицирован в основном в женских образах, например, это богини смерти Кали и Дурга в индуизме, древнегреческая Афина Паллада. Заметим, что на французском языке слово «меч» – женского рода, например, рыцарь Роланд называл меч Дюрандаль (фр. *Durandal*) своей возлюбленной. Символически меч можно рассматривать как олицетворение богини войны.

«Небесный меч» не только дает Нарико сверхъестественные способности (превращает в яростную богиню войны), но и убивает героиню, накладывая скверну. Как отмечал в своей работе «Двойственность сакрального» Р. Кайуа, скверна по-гречески звучит как «агос», а святой – «агиос», что этимологически подчеркивает дуализм и взаимосвязь категорий скверны и священного [29. С. 240]. Магический меч оскверняет героиню (демоническая сакральность), и в силу этой сакральности она сама переходит в статус жертвы меча. Оскверняя и проклиная Нарико, «Небесный меч» на самом деле сакрализирует

ет героиню, превращает ее в свою манифестацию, персонификацию богини войны и посредством этого освящает ее как будущую жертву.

Таким образом, данная видеоигра иллюстрирует архаическую идею о том, что священное жертвоприношение бога или мифологического героя представляет собой необходимое условие преодоления эсхатологического кризиса и поддержания рода. Насилие, пролитие крови, жертвоприношение, физическая гибель героя способствуют здесь благим целям.

В заключение отметим то, что царство мифа сегодня обнаружено в культуре повсюду. А. Арто писал о мифологической реальности театра и сновидений [30], Р. Барт – о бытии современного политического мифа [2], А.В. Ульяновский – о коммерческих и социальных мифах [6]. Благодаря работам К. Воглера [31], Е.М. Мелетинского [32], С.П. Батраковой [5] мы многое знаем о функционировании мифа в современном искусстве, литературе и кинематографе. Однако о функционировании мифа в виртуальных мирах видеоигр нам известно достаточно мало. В данной статье предпринята попытка взглянуть на видеоигры как феномен современной культуры с позиций репрезентации в них архаических мифологических образов и символов.

Содержание мифологического образа священного жертвоприношения в рассмотренных видеоиграх охватывает уровневую структуру иерофании, репрезентируя космогоническое и теогоническое (*God of War, Apotheon, Legacy of Kain, Shadow of the Colossus*), общественно-племенное (*Heavenly Sword*), нравственно-метафизическое (*Final Fantasy XV*), личностное (*Hellblade: Senua's Sacrifices*.) значения. Общей чертой проанализированных видеоигр является трансляция ими, как и в архаической культуре, понимания акта священного жертвоприношения как блага, необходимого для обновления мирового порядка, поддержания рода, перерождения героя, созидания ценностей альтруизма.

На наш взгляд, заимствуя сюжеты, символы и образы древних мифологических систем, реинтерпретируя их, давая им новую жизнь в виртуальных мирах, разработчики видеоигр приводят в действие архетипические мифологические структуры. Так, например, в видеоигре-бытии игрок сам того не осознавая, становится сопричастным иерофании, функциональным исполнителем древнего обряда жертвоприношения, имеющего глубокое мифо-религиозное и философское значение. Как пишет М. Элиаде, «повторяя мифы, восстанавливается во всей целостности забытое время, и, как следствие, в определенной мере человек становится „соучастником“ упоминаемых событий, современником богов или героев» [4. С. 30]. Возможные последствия подобного проигрывания архаического мифа в психологическом, морально-нравственном, религиозном, социокультурном и иных планах затрагивают чувствительные стороны общественного организма, обуславливая тем самым необходимость всестороннего и пристального изучения мифа в современной культуре.

#### Литература

1. Мелетинский Е.М. От мифа к литературе. М. : Изд. центр РГГУ, 2001. 168 с.
2. Барт Р. Мифологии. М. : Академический проект, 2008. 351 с.
3. Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. Киев : Гос. библиотека Украины для юношества, 1996. 384 с.
4. Элиаде М. Аспекты мифа. М. : Академический проект, 2017. 235 с.

5. *Батракова С.П.* Искусство и миф : Из истории живописи XX века. М. : Наука, 2002. 215 с.
6. *Ульяновский А.В.* Мифодизайн: коммерческие и социальные мифы. СПб. : Питер, 2005. 544 с.
7. *Галанина Е.В.* Миф как реальность и реальность как миф : мифологические основания современной культуры. М.: Изд. дом Академии естествознания, 2013. 130 с.
8. *Осаченко Ю.С.* Миф, эпос, логос: архетипы имажинативного, нарративного и когнитивного разума // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2015. № 2(30). С. 47–68.
9. *Осаченко Ю.С.* Многомерность опыта сознания: специфика философской тематизации мифа // Вестник Томского государственного университета. 2005. № 287. С. 57–60.
10. *Кассирер Э.* Философия символических форм. Т. 2 : Мифологическое мышление. М. ; СПб. : Университетская книга, 2002. 280 с.
11. *Бирлайн Дж.Ф.* Параллельная мифология. М. : Крон-пресс, 1997. 336 с.
12. *Барышников П.Н.* Мифология современности // Вестник Российского университета дружбы народов. 2006. № 1. С. 182–189.
13. *Лосев А.Ф.* Философия. Мифология. Культура. М. : Политиздат, 1991. 525 с.
14. *Пятигорский А.М.* Непрерываемый разговор. СПб. : Азбука-классика, 2004. 432 с.
15. *Bartle R.* Virtual worlds: Why people play // *Massively Multiplayer Game Development*. 2005. 2 (2). P. 3–18.
16. *Geraci R.M.* Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life. New York : Oxford University Press, 2014. 348 p.
17. *Тихонова С.В.* Мифологические основания социального феномена компьютерной игры // Социальная политика и социология. 2009. № 1. С. 199–212.
18. *Галанина Е.В., Салин А.С.* Мифическое в виртуальных мирах видеоигр // Философия и культура. 2017. № 9. С. 76–88.
19. *Жертвоприношение в архаике: атрибуция, назначение, цель* : сб. науч. тр. семинара «Теория и методология архаики» / под ред. М.Ф. Альбедиль, Д.Г. Савинова. СПб. : МАЭ РАН, 2012. Вып. V. 180 с.
20. *Мосс М.* Социальные функции священного // *Избранные произведения*. СПб. : Евразия, 2000. 448 с.
21. *Элиаде М.* Священное и мирское. М. : Изд-во МГУ, 1994. 144 с.
22. *Элиаде М.* Космос и история. М. : Прогресс, 1987. 312 с.
23. *Фрэзер Дж.* Золотая ветвь. Исследование магии и религии. М. : Политиздат, 1980. 832 с.
24. *Жирар Р.* Насилие и священное. М. : Новое лит. обозрение, 2000. 400 с.
25. *Элиаде М.* История веры и религиозных идей: от Гаутамы Будды до триумфа христианства. М. : Академический проект, 2012. 675 с.
26. *Бхагавад-Гита* как она есть. Гл. 10, тексты 29, 34; Гл. 11, текст 32 [Электронный ресурс]. URL: [http://www.vasudeva.ru/index.php?option=com\\_content&view=category&id=51&Itemid=161](http://www.vasudeva.ru/index.php?option=com_content&view=category&id=51&Itemid=161) (дата обращения: 09.03.2018).
27. *Альтернативные* концовки God of War III [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gametech.ru/news/12584/> (дата обращения: 09.03.2018).
28. *Циркин Ю.Б.* Карфаген и его культура. М.: Главная редакция восточной литературы изд-ва «Наука», 1986. 287 с.
29. *Кайуа Р.* Двойственность сакрального // *Коллеж социологии 1937–1939* / сост. Д. Олье. СПб. : Наука, 2004. С. 237–262.
30. *Арто А.* Театр и его двойник : Манифесты. Драматургия. Лекции. СПб. : Симпозиум, 2000. 440 с.
31. *Воглер К.* Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. М. : Альпина нон-фикшн, 2017. 476 с.
32. *Мелетинский Е.М.* Поэтика мифа. М.: Восточная литература; РАН, 2000. 407 с.

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

E-mail: [galanina@tpu.ru](mailto:galanina@tpu.ru)

**Baturin Daniil A.**, Tyumen Industrial University (Tyumen, Russian Federation).

E-mail: [kvarik@nextmail.ru](mailto:kvarik@nextmail.ru)

*Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, 2018, 31, pp. 21–34.

DOI: 10.17223/22220836/31/2

## MYTHOLOGICAL IMAGE OF SACRIFICATION IN VIDEOGAMES

**Keywords:** myth; video game; game studies; sacrifice; sacred.

The topicality of studying the archaic myth elements, its figurativeness, archetypic nature, rituality, and symbolism in modern culture is explained by the understanding of myth existence totality in culture and human psychic. Videogames are a significant phenomenon in modern culture that transforms traditional social practices, constructs new meanings and images, influences the formation of cultural identities along with representing ancient mythological knowledge.

Videogames model multiple virtual worlds, immersing which a person sometimes identifies the image of reality with reality itself. Such identification is a peculiarity of mythological world perception. Disclosing mythological structures and virtual space fabric is a complicated but meaningful research problem. The purpose of this article is to identify the elements of archaic myth in videogames through the image of sacrifice.

The main results of the research: 1) we have revealed the peculiarities of myth creation in the modern period of cultural development that is represented by constructing various mythological structures and worlds, immersing a person in them; 2) we have shown how videogames, fantasy games in particular, use ancient images and symbols brining new meanings to them; 3) we have studied representations of sacrifice in such videogames as *God of War*, *Apotheon*, *Final Fantasy XV*, *Legacy of Kain*, *Hellblade: Senua's Sacrifices*, *Shadow of the Colossus*, *Heavenly Sword*; 4) we have discovered that the mythological image of sacrifice in the studied videogames is one of the driving foundations of the virtual narrative; 5) we have come to the conclusion that the researched videogames transmit the archaic mythological idea that sacrifice of a god or a hero is a necessary condition of overcoming the eschatological crisis, maintaining the existing social and cultural order, and renovating the world.

Transmitting the archaic semantics of sacrifice as something good in cosmogonic, theogonic, sociocultural and personal sense is a common feature of the analyzed games. We have come to the conclusion that by adopting storylines, symbols and images of ancient mythological systems, reintegrating them and giving them new life in virtual worlds game designers bring archetypic mythological structures into action. Thus, in a videogame a player gets involved in hierophany without realizing it. He becomes a functional performer of the ancient rite of sacrifice that has deep mythological, religious and philosophic meaning.

### References

1. Meletinskiy, Ye.M. (2001) *Ot mifa k literature* [From Myth to Literature]. Moscow: Russian State University for the Humanities.
2. Barthes, R. (2008) *Mifologii* [Mythologies]. Translated from English by S. Zenkin. Moscow: Akademicheskii Proyekt.
3. Jung, C.G. (1996) *Dusha i mif: shest' arkhetyпов* [Soul and Myth: Six Archetypes]. Translated from English. Kyiv: Gosudarstvennaya biblioteka Ukrainy dlya yunoshstva.
4. Eliade, M. (2017) *Aspekty mifa* [Aspects of the Myth]. Translated from French by V. Bolshakov. Moscow: Akademicheskii proyekt.
5. Batrakova, S.P. (2002) *Iskusstvo i mif: Iz istorii zhivopisi XX veka* [Art and myth: From the history of the twentieth-century painting]. Moscow: Nauka.
6. Ulyanovskiy, A.V. (2005) *Mifodizayn: kommercheskiye i sotsial'nyye mify* [Mythodesign: Commercial and Social Myths]. St. Petersburg: Piter.
7. Galanina, Ye.V. (2013) *Mif kak real'nost' i real'nost' kak mif: mifologicheskkiye osnovaniya sovremennoy kul'tury* [Myth as a reality and reality as a myth: the mythological foundations of modern culture]. Moscow: Izdatel'skiy dom Akademii Yestestvoznaniya.
8. Osachenko, Yu.S. (2015) Myth, epos, logos: archetypes of imaginative, narrative and cognitive understanding. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya – Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*. 2(30). pp. 47–68. (In Russian). DOI: 10.17223/1998863X/30/6
9. Osachenko, Yu.S. (2005) *Mnogomernost' opyta soznaniya: spetsifika filosofskoy tematizatsii mifa* [The multidimensionality of consciousness experience: The specificity of the philosophical thematisation of the myth]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*. 287. pp. 57–60.

10. Cassirer, E. (2002) *Filosofiya simvolicheskikh form* [Philosophy of Symbolic Forms]. Vol. 2. Translated from French by S.A. Romashko. Moscow; St. Petersburg: Universitetskaya kniga.
11. Bierlein, J.F. (1997) *Parallel'naya mifologiya* [Parallel Myths]. Moscow: Kron-press.
12. Baryshnikov, P.N. (2006) Mifologiya sovremennosti [Mythology of the Present]. *Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov*. 1. pp. 182–189.
13. Losev, A.F. (1991) *Filosofiya. Mifologiya. Kul'tura* [Philosophy. Mythology. Culture]. Moscow: Politizdat.
14. Pyatigorskiy, A.M. (2004) *Neprekrashchayemy razgovor* [An Incessant Conversation]. St. Petersburg: Azbuka-klassika.
15. Bartle, R. (2005) Virtual worlds: Why people play. *Massively Multiplayer Game Development*. 2(2). pp. 3–18.
16. Geraci, R.M. (2014) *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. New York: Oxford University Press.
17. Tikhonova, S.V. (2009) Mifologicheskiye osnovaniya sotsial'nogo fenomena komp'yuternoy igry [Mythological foundations of the social phenomenon of computer games]. *Sotsial'naya politika i sotsiologiya – Social Policy and Sociology*. 1. pp. 199–212
18. Galanina, Ye.V. & Salin, A.S. (2017) Mythical in the virtual worlds of videogames. *Filosofiya i kul'tura – Philosophy and Culture*. 9. pp. 76–88. (In Russian). DOI: 10.7256/2454-0757.2017.9.24153
19. Albedil, M.F. & Savinov, D.G. (eds) (2012) *Zhertvoprinosheniye v arkhaike: atributsiya, naznacheniyе, tsel'* [Sacrifice in the Archaic Culture: Attribution and Purpose]. St. Petersburg: MAE RAS.
20. Mauss, M. (2000) *Izbrannyye proizvedeniya* [Selected works]. Translated from French. St. Petersburg: Yevraziya.
21. Eliade, M. (1994) *Svyashchennoye i mirskoye* [The Sacred and the Mundane]. Translated from French by N.K. Garbovsky. Moscow: Moscow State University.
22. Eliade, M. (1987) *Kosmos i istoriya* [Cosmos and History]. Translated from French by V. Rokityansky, A. Vasilyeva Moscow: Progress.
23. Frazer, J. (1980) *Zolotaya vev'. Issledovaniye magii i religii* [The Golden Bough: A Study in Magic and Religion]. Translated from English by M. Ryklin. Moscow: Politizdat.
24. Girard, R. (2000) *Nasiliye i svyashchennoye* [Violence and Sacred]. Translated from French by G. Dashevsky. Moscow: Novoye literaturnoye obozreniye.
25. Eliade, M. (2012) *Istoriya very i religioznykh idey: ot Gautamy Buddy do triumfa khristianstva* [History of Faith and Religious Ideas: From Gautama Buddha to the Triumph of Christianity]. Translated from French by N. Abalkova, S. Balashova, N. Kulakova, A. Starostina. Moscow: Akademicheskii proyekt.
26. Vasudeva.ru. (n.d.) *Bhagavad-Gita kak ona yest'* [Bhagavad-gita as it is]. [Online] Available from: [http://www.vasudeva.ru/index.php?option=com\\_content&view=category&id=51&Itemid=161](http://www.vasudeva.ru/index.php?option=com_content&view=category&id=51&Itemid=161). (Accessed: 9th March 2018).
27. Gametech.ru. (2010) *Al'ternativnyye kontsovki God of War III* [Alternative endings of God of War III]. [Online] Available from: <https://www.gametech.ru/news/12584/>. (Accessed: 9th March 2018).
28. Tsirkin, Yu.B. (1986) *Karfagen i yego kul'tura* [Carthage and its culture]. Moscow: Nauka.
29. Caillois, R. (2004) Dvoystvennost' sakral'nogo [Duality of the Sacred]. In: Ollier, D. (ed.) *Kollezh sotsiologii 1937–1939* [College of Sociology 1937–1939]. Translated from French by Yu. Bessonov, I. Vdovina, N. Vdovin, V. Volodina. St. Petersburg: Nauka. pp. 237–262.
30. Artaud, A. (2000) *Teatr i yego Dvoynik: Manifesty. Dramaturgiya. Lektsii* [Theater and its Double: Manifestes. Dramaturgy. Lectures]. Translated from French by S. Isaev. St. Petersburg: Simpozium.
31. Vogler, K. (2017) *Puteshestviye pisatelya. Mifologicheskiye struktury v literature i kino* [The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers]. Translated from English by M. Nikolenko. Moscow: Al'pina non-fikshn.
32. Meletinskiy, Ye.M. (2000) *Poetika mifa* [Poetics of Myth]. Moscow: Vostochnaya literatura; RAS.