УДК 316.74:2-264:004.925.84
DOI: 10.17223/22220836/36/4

Е.В. Галанина, Д.А. Батурич

МИФОЛОГИЧЕСКИЕ СТРУКТУРЫ В ВИДЕОИГРАХ: АРХЕТИПЫ¹

Актуальность темы исследования мифологических структур в видеоиграх обусловлена, с одной стороны, развитием исследований видеоигр, с другой стороны, процессом дигитализации современной культуры, в рамках которого миф приобретает особую значимость в силу размывания границ реального и виртуального. Цель статьи – исследование архетипов как универсальных мифологических структур, репрезентированных в видеоиграх.

Ключевые слова: миф, видеоигра, нарратив, архетип, мономиф, game studies.

Вопросы бытия мифа в современной культуре не теряют своей актуальности, более того, с развитием информационно-коммуникационных технологий и дигитализацией культуры они приобретают новое значение. Мы трактуем миф как значимую культурную реалию, связанную с экзистенциальной потребностью человека в осмыслении и структурировании реальности, формировании картины мира и определения места человека в нем, конструировании идентичности, социального порядка и ценностно-смысловых основ собственного существования [1].

Миф универсален и вместе с тем он абсолютно неуловим: как только мы пытаемся ухватить его специфику, он ускользает от нас. Дело в том, что мы можем находиться либо в состоянии подчинения тому или иному мифу, не проблематизируя его и предполагая достоверность его образов, либо в состоянии неприятия и непонимания мифа как сторонний наблюдатель [2]. И та и другая позиция, как отмечает Д.П. Козолупенко, делают осмысление мифа достаточно проблематичным. Однако «если миф в какой-то момент нашей жизни довлеет над нами, значит, это необходимо нам, ибо все, что существует в человеческой культуре, имеет свой антропологический смысл, свои, строго определенные, социально-психологические функции» [Там же. С. 84]. И действительно, здание культуры немыслимо вне мифа. Современный человек существует под воздействием множества разнородных мифологических конструктов, что мы показали в работе «Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры» [3].

Каждый из нас погружен в пространство мифа, и здесь мы можем рассуждать о пространстве индивидуального мифа, конструируемого человеком для придания смысла, цели и единства собственной жизни [4], или пространстве коллективных представлений (религиозных, социальных, национальных, политических и т.д.), принимаемых нами на веру. Мы можем также говорить об архаических мифологических структурах и их присутствии в современном сознании и культуре (архетипы, мифологемы, ритуалы, символы, образы) и

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

одновременно о новых воплощениях мифа (мифодизайн в коммерческих и социальных мифах [5], неомифологизм в художественном творчестве и литературе [6], искусственные мифологии в видеоиграх [7]). Основное, что мы хотим здесь отметить: человек и окружающая его действительность, на наш взгляд, не существуют вне мифа, который является неотъемлемым элементом человеческого сознания. Именно миф структурирует наши представления о реальности, придает значение и смысл предметам и явлениям окружающего мира, включает их в единый жизненный процесс. По словам А.В. Ульяновского, «без мифа материальный мир исчезает» [5. С. 439]. И сам миф выступает для нас, словами А.Ф. Лосева, «жизненно ощущаемой и творимой вещественной реальностью» [8. С. 36]. Особая смыслотворческая сила мифа делает все когда-либо созданные человеком мифологические представления не просто выдумкой, а выдумкой необходимой, устанавливающей взаимосвязи между сознанием и реальностью.

Сегодня медиа мифологизируют реальность, конструируют картину мира, во многом определяя восприятие и отношение аудитории к тем или иным явлениям и событиям так, что, словами С. Жижека, «мы начинаем переживать саму „реальную действительность“ как виртуальную» [9. С. 19]. М. Маклюэн, рассуждая о масс-медиа и мифе, говорит о том, что медиа есть мифические образы, которые способны навязывать собственные представления [10]. Я. Тяжлов в статье «Кино как средство ремифологизации действительности» говорит о том, что массовое кино создает мифологизированную картину современности, закрепляет в сознании аудитории ключевые медиаобразы и общие представления о действительности, воспроизводит мифологемы и архетипы [11]. Видеоигры, на наш взгляд, также являются не просто средством развлечения. А.С. Салиным и Е.В. Галаниной было показано ранее, что видеоигры конструируют собственные виртуальные миры, которые мифичны по своей природе [12]. На примере образа жертвоприношения мы продемонстрировали, как видеоигры используют архаические мифологические образы в новых формах и при этом какое сакральное содержание данные образы продолжают нести [13].

О том, что видеоигры есть форма современной мифологии пишет В. Асимос [14]. С ее точки зрения, мифы представляют собой нарративы, которые человек и сообщества используют для осмысления себя и окружающего мира. И в современном обществе мифы продолжают выполнять все ту же необходимую функцию. Однако в видеоиграх миф представляет собой не просто повествование, он проигрывается и исполняется. И это исполнение может варьироваться в зависимости от игрока, который и наполняет актуальным содержанием и переживанием миф. Все это вполне объясняет тот факт, что иногда тысячи или миллионы игроков по всему миру находят ту или иную историю чрезвычайно значимой для себя. Таким образом, можно говорить о том, что в видеоиграх аудитория непосредственно взаимодействует с мифом и, более того, проигрывает его, являясь активным участником мифотворческого процесса. На этот момент также обращает внимание С.В. Тихонова в статье «Мифологические основания социального феномена компьютерной игры», где она отмечает, что «интерактивность и априорное наличие обратной связи для пользователей ставит под вопрос традиционную пассивность аудитории мифотворческого процесса» [15. С. 210].

То, что сегодня архаическая мифология выступает источником вдохновения в гейм-дизайне, пожалуй, очевидно. Традиционные мифологические сказания, легенды и образы обеспечивают популярность и привлекательность многих видеоигр. Игры обладают потенциалом возрождать древние мифологические сюжеты, которые обретают новую жизнь в интерактивных медиа. Ремедиация мифов народов мира средствами видеоигр позволяет мифологическим преданиям быть узнаваемыми и в XXI в. [16].

Однако в попытке создать успешный коммерческий продукт, заимствуя архаические элементы, разработчики не всегда обращают внимание на потенциал воздействия мифологических образов на аудиторию. И здесь интересны рассуждения исследователей Университета Форталезы (Бразилия) по поводу значимости мифа для обучения [17]. Они отмечают, что видеоигры способны возрождать традиционные мифологии, через которые происходит поиск вполне реальных переживаний. Миф может вызывать сильные психоэмоциональные изменения в человеке благодаря деятельности фантазии. Миф направляет энергию либидо, символической репрезентацией которой является герой. Испытания в героической саге направляют Эго к его активному участию в коллективном бессознательном. Таким образом, они видят достаточно большой потенциал мифа и утверждают, что видеоигра может быть образовательной в той степени, в какой она инкорпорирует динамические структуры мифологии. «Мы уверены, что альянс между мифологией и играми не просто возможен, но может быть в высшей степени выгодным для образования» [17. Р. 9–10].

В данной статье мы обращаемся к исследованию таких универсальных мифологических структур, как архетипы, и каким образом они репрезентированы в видеоиграх.

Понятие «архетип» было предложено К.Г. Юнгом. Он рассматривал архетипы как врожденные психические структуры, универсалии коллективного бессознательного, которые первичны для деятельности сознания. Архетипы выражают собой многовековой опыт психической и культурной жизни людей, который способен проявляться в сновидениях, художественном творчестве, мифологии и т.д. Архетипы универсальны для человеческой психики, и вместе с тем форма их проявления изменчива. Как пишет К.Г. Юнг, «ни один архетип не может быть сведен к простой формуле. Это сосуд, который нам никогда не опорожнить и не наполнить. Он существует лишь потенциально и, оформившись, перестает быть тем, чем был раньше. Он продолжает жить веками и всегда требует нового истолкования. Архетипы – нерушимые элементы бессознательного, которые, однако, постоянно изменяют свою форму» [18. С. 113].

Архетип неразрывно связан с мифом. Именно архаическая мифология стала первым проявлением архетипов коллективного бессознательного. К.Г. Юнг говорил о том, что коллективное бессознательное состоит из мифологических мотивов и образов. «Суть здесь в том, что рассказчик мифов, проживая историю, о которой повествует, сам непроизвольно возвращается назад, в первоначальное время, в интересующую его изначальность, обнаруживает внутри себя *архэ*, о котором говорит. Но в какое из *архэ* человек может непосредственно погрузиться? Ведь они неисчислимы, как и элементы, из которых состоит окружающий мир и он сам. Каждому человеку присущи

его собственные архѣ, характерные для его существования. Он ощущает свое собственное происхождение через некую идентичность так, словно он представляет собой многократное эхо этого происхождения, которое в свою очередь и было первой нотой, его вызвавшей. Он ощущает это как свое абсолютное архѣ – начало, когда он был единством» [18. С. 13]. Сила воздействия многих художественных произведений, согласно К.Г. Юнгу, кроется в бессознательной апелляции автора к архетипическим образам в своем творчестве. «Тот, кто говорит архетипами, глаголет как бы тысячей голосов..., он подымает изображаемое им из мира единократного и преходящего в сферу вечного; притом и свою личную судьбу он возвышает до всечеловеческой судьбы...» [Там же. С. 9].

К.Г. Юнг выделял основные архетипы (Эго, Анима и Анимус, Тень, Персона, Самость), однако отмечал, что любая классификация архетипов условна, поскольку их существует бесконечное множество. Идеи К.Г. Юнга продолжил Дж. Кэмпбелл, который также утверждал, что «во все времена и при любых обстоятельствах человеческое мифотворчество никогда не увядало» [19. С. 17]. Дж. Кэмпбелл исследовал архетип героя и выявил универсальную формулу путешествия героя (мономиф), внося значительный вклад в понимание сущности мифотворчества и его психологических основ. К. Воглер апробировал на современной повествовательной практике действенность мифологических схем и создал собственное руководство по сценарному мастерству с использованием мифологических структур [20].

При том, что обращение к архетипам коллективного бессознательного в современной культуре многочисленны (искусство, реклама, литература, кинематограф и т.д.), данные мифологические структуры исследованы недостаточно, и особенно их репрезентация в видеоиграх. Поэтому целью данной статьи является культурфилософский анализ действия мифологических структур (архетипов) в видеоиграх. Анализ будет проведен на примере видеоигр в жанрах: приключения, экшен и фэнтези. В процессе исследования мы будем опираться на восемь основных архетипов: герой, наставник, привратник, вестник, оборотень, тень, союзник, плут, поскольку, как отмечает К. Воглер, большинство образов, встречающихся в путешествии героя, принадлежит данным архетипам [Там же. С. 66–67].

Архетип героя представлен чаще всего в образе центрального персонажа. Согласно психоаналитической традиции, герой олицетворяет собой Эго, а путешествие героя и преодоление им препятствий есть процесс взросления, становления личности и сепарации от семьи и рода. Путешествие героя обычно является расширением формулы обряда перехода: уединение – инициация – возвращение (центральный блок мономифа). Дж. Кэмпбелл сформулировал это так: «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» [19. С. 37–38]. Практически все мифологические герои (Одиссей, Гильгамеш, Осирис) действовали согласно схеме мономифа. Этот сюжет многократно обыгрывался и во множестве художественных произведений. К. Воглер указывает на то, что на основе

мономифа созданы сценарии многих коммерчески успешных и популярных кинопроектов.

Архетип героя является фундаментом мифологического повествования, художественного произведения, сценария, в том числе он выступает ключевым элементом любой сюжетноориентированной видеоигры. В данной статье мы проанализируем основные этапы путешествия героя, а также архетипы, связанные с ним, на примере видеоигр, ориентированных на одиночное прохождение.

Привлекательный главный герой является необходимым условием для вовлечения и погружения человека в мифологическое повествование. Как отмечает К. Воглер, «наблюдая за героем, мы воспринимаем его так, словно в нем есть частичка нас самих. Мы проникаем во внутренний мир героя и начинаем смотреть на мир его глазами» [20. С. 70]. Герой символизирует движение к изменению и трансформации, которая необходима каждой личности. Именно герой, согласно К.Г. Юнгу, символизирует бессознательную самость человека [21. С. 534]. Многие герои видеоигр (Кратос из *God of War*, Разиэль из *Legacy of Kain: Soul Reaver*, Данте из *Devil May Cry*, Габриэль из *Castlevania: Lords of Shadow*) проходят в своем путешествии стадии мономифа, целью которого является обретение самости, которая, словами К.Г. Юнга, «еще и наша жизненная цель, ибо она самое завершенное выражение той судьбоносной комбинации, которая называется индивидуальностью» [22. С. 269].

А.С. Ветушинским и Е.В. Галаниной было проведено исследование мономифа и трансформации образа героя на примере серии игр *Metal Gear Solid* [23]. Выявлено, что в видеоиграх, как правило, опускаются первые («обыденный мир», «зов к странствиям») и последние («обратный путь», «возрождение», «возвращение с эликсиром») стадии путешествия героя (по К. Воглеру), а основную долю игрового времени занимает процесс борьбы и преодоления героем различных испытаний.

Б. Ип, исследуя нарративные структуры в видеоиграх, на примере 10 популярных видеоигр (*The Legend of Zelda*, *Final Fantasy X*, *Halo 3*, *Fable*, *The Godfather* и др.) также показал, каким образом в них репрезентирована нарративная структура путешествия героя. Он отмечает, что наиболее часто в видеоиграх опускаются стадии: «зов к странствиям», «обратный путь» и «возвращение с эликсиром», и, напротив, часто встречаются: «приближение к сокрытой пещере» и «главное испытание» [24. Р. 234]. В целом мономиф может быть представлен как трехактная структура (по Аристотелю): начало, середина и конец. Его анализ показал, что в видеоиграх первый и третий акты занимают в среднем каждый меньше чем 1,5% от всего игрового времени, в то время как второй акт доминирует и составляет 98%.

Таким образом, мы приходим к выводу, что мономиф в видеоиграх представлен в более редуцированном виде, нежели в литературе или кино. И вместе с тем отметим, что в видеоиграх путешествие героя может оказаться гораздо более вариативным за счет нелинейности нарратива, открытого мира или дополнительных квестов. Сам образ героя в видеоиграх оказывается более близким аудитории, чем в рамках других медиа, поскольку именно в видеоиграх каждый из нас может не только наблюдать и сопереживать экранному герою, но и являться непосредственно этим героем [23].

Архетип героя в видеоиграх часто соотносится с образом мифологического героя (Эдип, Персей, Гильгамеш, Тристан) и его основными характеристиками, выделенными О. Ранком: герой является ребенком знатных родителей, однако его рождению предшествуют различные трудности и часто имеет место пророчество, как правило, младенца придают воде в корзине, его спасают и растят ненастоящие родители, выросший герой находит своих знатных родителей, мстит своему отцу, получает признание у других, в итоге добивается высокого положения и почета [25].

В качестве примера мы можем привести образ Кратоса из серии игр *God of War*. Кратос, победивший Ареса в первой части *God of War*, становится новым богом войны. *God of War II* начинается со сражения на Родосе, в конце которого Кратоса убивает верховный бог греческого пантеона Зевс. В архаической мифологии путешествие героя, начавшееся с его чудесного рождения, непременно приводит его к возвращению к своим родителям. Так, Кратос оказывается сыном Зевса, о чем рассказывает ему Афина в конце игры, и нападение отца продиктовано чувством страха (Зевс боится повторения судьбы своего отца Кроноса). Как мы видим, разработчики здесь активно обращаются к «Теогонии» Гесиода. Кратос как сын, восстающий против своего отца, является реминисценцией архаического мотива борьбы и примирения с отцом. Так же, как древнегреческий Зевс, восстающий против своего отца Кроноса, финикийский Ваал, низвергающий своего отца Эля, хеттский Ану, занявший место своего отца Алалу, Кратос в видеоигре восстает против своего отца Зевса. Данный мифологический сюжет означает примирение с отцом, которое, словами Дж. Кэмпбелла, «не более чем избавление от этого самопожрадающего двойного монстра, в коем слиты воедино дракон, представляемый Богом (супер-эго), и дракон, представляемый Грехом (подавляемое ид)» [19. С. 130]. Именно фигура отца выступает в качестве иницилирующего жреца в процессе становления героя.

В целом образ Кратоса, на наш взгляд, вполне соответствует образу мифологического героя. Рождению героя, как правило, предшествует пророчество, предостерегающее о нежелательности его появления на свет и таящее угрозу семье. Так, в *God of War: Ghost of Sparta* игрок узнает, что у Кратоса был родной брат Деймос, которого Афина и Арес забрали по приказу Зевса из-за предсказания Оракула о рождении таинственного меченого воина, которому суждено стать погибелью Олимпа. Перепутав братьев друг с другом, боги забрали и заточили в царстве Танатоса Деймоса, куда и отправляется Кратос, чтобы найти и освободить брата.

С. Клаус проводит также параллели между мифологическим и виртуальным героями, и находит достаточно много общих черт между ними: во-первых, герой призван выполнить миссию и ряд квестов, чтобы достичь определенной цели; во-вторых, происходит вмешательство богов или сверхъестественных сил; в-третьих, присутствуют загадки, использование магии, магических предметов и заклинаний; в-четвертых, характерен мотив культурного героя, когда герой борется со злом, чтобы спасти мир, и тем самым привносит в мир обычных людей свет и знание; в-пятых, присутствует финальная битва героя против сильнейшего врага и окончательная победа над ним [26. Р. 385–386]. Таким образом, образ героя в видеоиграх вполне совпадает с образом мифологического героя по своим характеристикам, как и

структура повествования о нем. Далее мы рассмотрим архетипы, сопровождающие героя в его путешествии.

Архетип наставника, как правило, представлен мудрым стариком или старухой, которые помогают, наставляют и защищают главного героя. Иногда архетип наставника выступает в роли совести героя. Согласно К. Воглеру, данный архетип олицетворяет божественное в человеке, это «мудрейшая, благороднейшая и наиболее близкая Богу часть человека» [20. С. 82]. Основные функции наставника заключаются в обучении героя, вручении даров и временной помощи, а также в воодушевлении и мотивации героя, подталкивающих к приключениям. Дж. Кэмпбелл пишет: «В сказке это может быть некий маленький лесной человечек, некий чародей, отшельник, пастух или кузнец, появляющийся для того, чтобы дать амулет или совет, которые потребуются герою. Более высокоразвитые мифологии представляют в этой роли возвышенный образ наставника, учителя, паромщика, проводника душ в потусторонний мир» [19. С. 79].

Архетип наставника достаточно часто можно встретить в видеоиграх, сюжет которых основан на путешествии героя. Например, в *God of War* Афина выступает в качестве наставника Кратоса: она помогает ему и покровительствует в деяниях, в том числе дарует «кинжол Афины» (рис. 1).

Рис. 1. Скриншот *God of War* (2005), SIE Santa Monica Studio / Sony Interactive Entertainment

Fig. 1. Screenshot *God of War* (2005), SIE Santa Monica Studio / Sony Interactive Entertainment

В *Uncharted* искателя сокровищ Нейтана Дрейка сопровождает наставник Виктор Салли. Салливан – известный вор и авантюрист. В молодости он приютил и вырастил Нейтана и впоследствии обучил своему ремеслу. В *Uncharted: Drake's Fortune* Салли подначивает и помогает герою начать поиск легендарного Эльдорадо. Как наставник, Виктор всегда заботится о своем «приемном сыне», но в то же время искушает героя новыми манящими заказами и подталкивает к приключениям. Впрочем, в *Uncharted 3: Drake's Deception* и заключительной части игрового сериала *Uncharted 4: A Thief's End* роль Салли окончательно становится опекающей, и бывший авантюрист оказывается голосом разума главного героя, что вполне отвечает сущности архетипа наставника.

Архетип вестника часто выступает первой силой, бросающей вызов герою и подталкивающей его к началу путешествия. Вестник провозглашает грядущие перемены и встречается герою на стадии мономифа – «зов к странствиям». В роли вестника может выступать наставник, злодей или посланник

божественной силы, повелевающей отправиться в путешествие. В древнегреческих мифах вестником, например, выступает Гермес.

В видеоиграх архетип вестника часто воплощается в образе волшебника, пророка, оракула, который побуждает героя принять зов и отправиться в путешествие. В серии игр *Warcraft* вестником выступает таинственный пророк Медив (рис. 2). В начале игры *Warcraft III: Reign of Chaos* к одному из главных героев – вождю орочьего племени Траллу во сне приходит таинственный пророк Медив, который предупреждает об опасности вторжения демонического войска Пылающего Легиона. Пророк убеждает Тралла покинуть свои земли и отправиться в Калимдор, где он вместе с новыми союзниками сможет оказать сопротивление вторжению. Таинственный пророк Медив на протяжении всей игры выступает в роли арбитра и наблюдателя, который появляется в ключевые моменты игры и влияет на остальных персонажей.

Рис. 2. Скриншот Warcraft III: Reign of Chaos (2002), Blizzard Entertainment / Blizzard Entertainment

Fig. 2. Screenshot Warcraft III: Reign of Chaos (2002), Blizzard Entertainment / Blizzard Entertainment

Архетип вестника в видеоиграх часто совмещен с другими архетипами, например, наставника, союзника, тени или оборотня. В игровой дилогии *Castlevania: Lords of Shadow* рыцарь и основатель братства паладинов магистр Зобек приходит к рыцарю Габриелю с рассказом о таинственной маске Бога, обладающей способностью воскрешать мертвых. Зобек неоднократно сопровождает героя в его странствиях, выступая таким образом не только в качестве вестника, но и союзника героя. Однако его образ и архетипические функции более сложны, он последовательно воплощает в себе несколько архетипов: вестник, союзник и тень. В конце игры Зобек оборачивается одержимым жаждой власти Повелителем теней.

Каждый герой, отправившийся в путешествие, сталкивается с препятствиями, которые ему необходимо преодолеть. **Архетип привратника** представлен в виде стража, который призван не пускать недостойных в иной мир, и поэтому сдерживает героя на его пути. Как отмечает К. Воглер, «привратники, как правило, не являются главными антагонистами центрального персонажа» [20. С. 93]. Подобно Сфинксу, они испытывают мудрость, силу и отвагу героя. В психологическом плане каждый из нас встречает внутренних привратников (невроты, пороки, душевные раны, самоограничения), которые сдерживают личностный рост. Основная задача героя – научиться преодолевать препятствия, побороть или обойти стражу, не страшась перешагнуть порог.

Встреча с привратником и преодоление первого порога есть необходимый элемент инициации. Он коррелирует с образами пересечения священной границы, отделяющей мира живых и мертвых. В мифах это может быть спуск в пещеру, попадание во чрево кита или пасть чудовища, а также вход в храм. Как пишет Дж. Кэмпбелл, «внутренность храма, чрево кита и божественная земля за пределами мира – одно и то же. Поэтому подходы и входы в храмы защищены огромными фантастическими фигурами, расположенными по обе стороны: драконами, львами, разителями дьявола с обнаженными мечами, злобными карликами и крылатыми быками. Это хранители порога, призванные для того, чтобы отгонять всякого, кто не готов встретиться с высшим безмолвием внутри. Это – предварительные ипостаси опасного аспекта духа, соответствующие мифологическим великанам – людоедам на границе привычного мира или же двум рядам зубов кита» [19. С. 94–95].

В видеоиграх встреча с привратником часто предваряет вход героя в священное или значимое место, за которым последует дальнейшее развитие сюжета. Так, Данте в *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* сражается с гигантским трехголовым псом Цербером (рис. 3), который сторожит вход в башню Темен-ни-гру, на вершине которой Данте ожидает его архетипическая тень – брат-близнец Вергилий.

Рис. 3. Скриншот Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005), Capcom / Capcom

Fig. 3. Screenshot Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2005), Capcom / Capcom

Схватка и победа над привратниками или боссами уровней в видеоиграх часто способствует развитию героя: победа над противником приносит герою силу и способность, необходимые для дальнейшего путешествия. Например, в *Legacy of Kain: Soul Reaver* главный герой Разиэль постепенно «прокачивается» и приобретает новые навыки благодаря победам над своими бывшими братьями. Мутировавшие вампиры (Мелкая, Зефон, Рахаб и Дум) выступают в видеоигре в качестве привратников, победа над которыми дает возможность Разиэлю проникать в мир духов и способности, необходимые для успешного прохождения игры, с одной стороны, а с другой – символизирует личностный рост и развитие самого героя.

Архетип оборотня представлен изменчивыми как внешне, так и внутренне персонажами, которые воплощают энергию Анимуса и Анимы. Основные качества данного архетипа: неустойчивость и переменчивость.

Типичным воплощением архетипа оборотня является образ женщины-искусительницы, который также восходит к архетипу великой Богини-матери. Дж. Кэмпбелл отмечает: «Последнее приключение, когда все преграды и великаны-людоеды остались позади, обычно представляется как мистический брак торжествующего героя-души с Царственной Богиней Мира» [19. С. 112]. Встреча с Богиней является последним испытанием героя. Мифологический образ Богини-матери, с одной стороны, женствен и милосерден, с другой стороны, имеет оборотную, разрушительную, теневую сторону: «она также есть смерть всего смертного» [Там же. С. 118]. Желанный для героя мистический брак с Богиней таким образом превращается в испытание способности героя заслужить благо любви и познать жизнь, «ибо женщина есть жизнь, а герой – есть познавший ее господин» [Там же. С. 123]. Двойственный образ Богини как воплощение архетипа оборотня является значимым в путешествии героя и служит катализатором трансформации героя, выполняя иногда разрушительную роль. Архетип оборотня включает в себя как женские (Ева в эдемском саду), так и мужские (Зевс и его перевоплощения) образы.

Архетип оборотня часто становится элементом романтической истории. С психологической точки зрения архетип является отражением Анимы главного героя (в случае если герой – мужчина), в повествовании он может присутствовать и как возлюбленная героя, и как его противник.

Приведем пример архетипа оборотня в *Silent Hill 2*. В видеоигре главный герой Джеймс Сандерленд приезжает в небольшой городок *Silent Hill* в поисках своей жены Мэри. Пробираясь по городу, Джеймс встречает Марию, которая очень похожа на Мэри (рис. 4). Мария на самом деле доппельгангер, созданный фантазией Джеймса. Ее основная функция – не дать Джеймсу осознать совершенное им преступление и принять правду о самом себе. Мария становится основным препятствием и искушением главного героя на пути раскаяния. Игроку вместе с героем придется совершить непростой выбор: принять «идеальную Марию» как вторую жену и начать новую жизнь или отвергнуть дар города и принять правду о совершенном им убийстве. Мария выступает в игре в качестве оборотня, иллюзии, которую необходимо преодолеть. Если у героя хватит сил и смелости осуществить отказ, то Мария превратится в чудовище, которое будет атаковать главного героя. Она самый страшный и сильный противник в игре. Борьба с Марией есть, с одной стороны, отказ от священного брака с Богиней, с другой стороны, битва с тенью, победа над которой необходима для обретения катарсиса главного героя, настоящему позволяющего осуществить шанс на новую жизнь.

Рис. 4. Скриншоты *Silent Hill 2* (2001), Team Silent / Konami

Fig. 4. Screenshots *Silent Hill 2* (2001), Team Silent / Konami

Архетип союзника воплощается в образе друга, напарника, который помогает герою достичь цели. В архаической мифологии данному архетипу соответствует Энкид из вавилонского «Эпоса о Гильгамеше» или возникший Иолай – союзник Геракла в древнегреческой мифологии. С психологической точки зрения архетип союзника олицетворяет нереализованные стороны личности и внутренние силы человека, способные вывести его из кризиса.

В видеоиграх архетипу союзника чаще всего соответствуют дружественные игроку неигровые персонажи (англ. *Non-Player Character, NPC*), которые часто помогают или сопровождают героя. К примеру, Атрей в *God of War 2018*, дроид НК-47 в *Star Wars: Knights of the Old Republic*, Кортана в серии игр *Halo*, Аликс Вэнкс в *Half Life 2*, Морриган в *Dragon Age: Origins*.

Также архетип союзника часто представлен в образе напарницы главного героя. Такой женский тип союзника можно трактовать как Аниму главного героя, которая способствует обретению героем самости. Например, в *Prince of Persia: The Sands of Time* и *Prince of Persia of Persia: The Two Thrones* союзником героя выступает принцесса Фара (рис. 5). Игроку необходимо научиться взаимодействию со спутницей, поскольку успешная кооперация Принца и Фары является важнейшим условием становления Принца как героя. Образ союзницы в видеоиграх достаточно распространен, к примеру, женские персонажи Триш и Леди в *Devil May Cry*; эксцентричная и причудливая Кай, сопровождающая воительницу Нарико в *Heavenly Sword*; девушка-медиум Кэт, помогающая Данте в *DmC: Devil May Cry*; девушка Трипитакка, путешествующая вместе с кочевником Манки в *Enslaved Odyssey To The West*.

Рис. 5. Скриншот *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), Ubisoft Montreal / Ubisoft

Fig. 5. Screenshot *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), Ubisoft Montreal / Ubisoft

Иногда образ союзника может обернуться тенью главного героя. В *Prince of Persia: Warrior Within* Принц сталкивается с последствиями своих прошлых действий в *Prince of Persia: The Sands of Time*, связанных с похищением

священного кинжала и вмешательством в течение времени. На протяжении первой половины игры герой дважды встречает неожиданного союзника, Песчаного демона, который следит за его действиями и помогает. Призрак не называется главному герою, однако повсюду следует за ним. Тайна происхождения призрака раскрывается во второй половине игры, когда герой находит мистическую маску, которая обращает его в демона: герой буквально превращается в собственную тень, что неизбежно отсылает нас к архетипу тени, которая, проступая в сюжетах в качестве антагониста, на самом деле всегда является эманацией главного героя. С помощью маски обновленный Принц совершает круг во времени и возвращается в прошлое, чтобы в новом качестве послужить самому себе союзником и попытаться снова изменить ход времени.

Архетип тени воплощает энергию темных сил. С психологической точки зрения это монстры и демоны внутреннего мира: чувство вины, травмы, психозы, невыраженные или подавляемые чувства и эмоции, загнанные в глубины бессознательного. В мифологии архетип тени представлен в образах врагов и злодеев, чудовищ, которые бросают вызов герою. Как пишет К. Воглер, «чаще всего главное испытание принимает форму поединка с какой-то враждебной силой: злодеем, противником оппонентом или даже природной стихией. Все эти варианты объединяет в себя архетип тени. Злодей может быть и внешним персонажем, но в более глубоком смысле речь идет о негативных возможностях, исходящих от него самого. Иными словами, злейший враг героя – его собственная тень» [20. С. 228]. Таким образом, тень есть загнанная в глубины бессознательного часть собственного «Я» героя, персонифицированная в образ чудовища, с которым необходимо сразиться герою в своем путешествии.

Достаточно интересно архетип тени представлен в игровом сериале *Silent Hill*. *Silent Hill* – небольшой шахтерский городок, предположительно расположенный где-то в штате Пенсильвания. Город построен на священном месте, которое почиталось некогда у индейцев и которое обладает мистической способностью материализовывать страхи людей. Здесь происходит встреча человека со своими худшими кошмарами. Чувство вины, преступления, гнев и остальные страсти обретают в этом городе плоть и терзают попавших в *Silent Hill* людей. Этот город не подпускает к себе случайного человека, он подобно католическому чистилищу призывает к себе людей, совершивших тяжкое преступление, насилие или убийство. Каждый убийца сталкивается в городе с воплощением своего чувства вины, со своей тенью.

Главной сюжетной фабулой *Silent Hill 2* является приезд в город клерка Джеймса Сандерленда, похоронившего недавно свою жену Мэри. Джеймс приезжает из-за таинственного письма от умершей жены. Войдя в город, он встречает множество карикатурных и сюрреалистических монстров, но самым страшным противником Джеймса становится Пирамидоголовый (*Pyramid Head*), который, согласно замыслу разработчиков, есть воплощение той части сознания Джеймса, которая понимает, что он заслуживает наказания. Мэри, жена Джеймса, была глубоко больна, поэтому Джеймс, многие годы проведя у ее кровати, повредился рассудком от боли и переживаний. Он задушил свою жену и уехал в город с ее телом, чтобы покончить жизнь самоубийством. Неизвестно, что произошло в дороге. Видимо, Джеймс вытеснил

шокирующее воспоминание в бессознательное. Он приезжает в *Silent Hill* глубоко убежденный, что Мэри ожидает его в отеле, в котором когда-то они провели счастливые моменты своей жизни. Монстры, в частности Пирамидоголовый, которые преследуют главного героя, репрезентируют архетип тени, подавленные чувства вины, муки и боль за совершенное преступление (рис. 6).

Рис. 6. Скриншот *Silent Hill 2* (2001), Team Silent / Konami

Fig. 6. Screenshot *Silent Hill 2* (2001), Team Silent / Konami

В игре присутствуют вариативные концовки в зависимости от действий игрока, в одной из них путь героя может быть очищающим. Столкнувшись лицом к лицу с самим собой, Джеймс может сделать выбор в пользу боя, тогда страдания и испытания приведут его к покаянию и катарсису. Как это ни странно, в контексте вышенаписанного разработчики многократно намекают, что Джеймсом руководят наряду с чувством вины также любовь и надежда, которые заставляют его опуститься в самые бездны Ада, подобно Орфею, последовавшему за Эвридикой. Нарратив в игре в целом подражает древнегреческой трагедии. «Греческая драма строилась так, чтобы люди могли избавиться от грязи повседневной жизни, выплеснув наружу свои переживания» [20. С. 275]. Мы знаем, что при прохождении лиминальной стадии герой погружается во чрево кита, нуминозное пространство, царство умерших. Его страдания и пытки являются необходимым условием трансформации. «Сама по себе пытка – это выражение иницирующей смерти» [27. С. 213]. Герою необходимо войти в «сокрытую пещеру» и победить собственную тень для подлинного духовного перерождения. И город в таком случае выступает таким нуминозным пространством, в котором совершается инициация героя.

Архетип плута олицетворяет хитрость, озорство, шутовство, шалости и необходимость перемен. Архетип воплощен в образе трикстера, часто комического двойника главного героя, действия которого не подчиняются общепринятым устоявшимся правилам. К.Г. Юнг пишет: «Призрак Трикстера характерен для мифологий всех времен, появляясь в плутовских рассказах, на карнавалах и пирушках, в магических ритуалах исцеления, в религиозных страхах и восторгах человека, выступая иногда в не оставляющей никакого сомнения форме, а иногда в странно измененном обличье. Он, бесспорно, представляет собой „психологему“ – древнейшую архетипическую психоло-

гическую структуру» [18. С. 344]. Плут может выступать как друг и союзник мифологического героя, его слуга или спутник, или, напротив, как антагонист главного героя. Например, архетипу плута соответствует образ древнескандинавского бога Локи. «Подлинный плут, он служит другим богам консультантом и советником, а сам строит им козни. Локи с его энергией и натиском взрывает застывший мир других богов, подталкивая их к действию и переменам [20. С. 128]. Присутствие данного архетипа в мифологическом и игровом сюжетах создает необходимую полярность между героями, которая может выражаться как в конфликте между ними, так и в снятии напряжения после ключевых событий посредством юмористических ситуаций.

В видеоиграх архетип плута воплощен, к примеру, в образах барда Лютика, сопровождающего Геральта в серии игр «Ведьмак»; Промпто Аргентума – друга принца Ноктиса в *Final Fantasy XV*; хитрого и ловкого эльфа-разбойника Зеврана Араннай в *Dragon Age: Origins*; рогатой Нишки, путешествующей вместе с героем в *Neverwinter Nights 2*. Нишка (рис. 7), например, часто иронизирует и подшучивает над действиями главного героя, постоянно переругивается со своим сопатриотом гномом Кэлгаром. Кроме того, она болеет kleptomанией и может украсть личные вещи сопатриотцев, правда, потом признаться и отдать вещи обратно. Бунтарский и плутовский характер Нишки ярко проявляется в тот момент, когда герой со своими напарниками будут вынуждены примкнуть к городской страже Невервинтера, она начнет подстрекать игрока пойти против закона.

Рис. 7. Скриншот *Neverwinter Nights 2* (2006), Obsidian Entertainment / Atari

Fig. 7. Скриншот *Neverwinter Nights 2* (2006), Obsidian Entertainment / Atari

Если посмотреть, какие из вышеперечисленных архетипов наиболее часто встречаются в видеоиграх, то здесь мы можем обратиться к вышеупомянутому исследованию Б. Ипа. Он отмечает, что в рассмотренных им видеоиграх часто встречаются архетипы привратника и союзника [24. Р. 223]. Привратник с повторением используется для постепенного развития и тести-

рования героя перед финальной битвой и типично появляется к концу каждого уровня игры. Союзник тоже достаточно часто появляется для осуществления помощи герою в его путешествии. Большинство видеоигр изображают одного героя в соотношении с одним или несколькими (обычно до шести) персонажами архетипа тени. В целом как образ героя, так и образы тени представлены в антропоморфном облике или как персонифицированные персонажи. С точки зрения Б. Ипа, наиболее интересные и интригующие архетипы в видеоиграх – наставник, оборотень и вестник. Наставник, как правило, встречается на четверной стадии мономифа – «встреча с наставником». Все анализируемые им видеоигры используют архетип вестника, который обеспечивает мотивацию героя в его путешествии. Оборотень обеспечивает особую выразительность нарративу, он часто выступает как персонаж противоположного пола, соблазняющий героя.

Кроме того, что видеоигры активно используют мономиф и архетипы, в целом нарратив в видеоиграх вполне отвечает «Поэтике» Аристотеля: современные игры способны рассказывать истории, как и классические эпические сказания и трагедии, которые облагораживают и очищают человека. К примеру, Р. Кассар, анализируя серию видеоигр *God of War*, приходит к выводу, что нарратив данной серии игр основан на мифологическом повествовании в том плане, что катарсис, осуществляемый посредством сопереживания страданиям и смерти героя, играет здесь ключевую роль [28. Р. 90]. Несмотря на то, что в видеоиграх представлены вымышленные виртуальные миры, они вполне способны предоставить игрокам катарсические переживания. Более того, именно в видеоиграх игрок становится не только наблюдателем, то и исполнителем путешествия героя, ведущего к очищению и духовному преобразованию. Проигрывание становится путешествием и самого игрока в пространство, функционирующее по правилам мифологической архитектоники. Сопереживая герою, игрок совершает мистериальный мимезис и погружается в пространство мифа, в котором, заново обретает целостность и чувство сопричастности.

Таким образом, мы видим, что архетипы как архаические мифологические структуры и универсалии коллективного бессознательного достаточно полно представлены и функционируют в образной системе видеоигр, во многом поскольку, как пишет К. Воглер, «присутствие архетипических образов делает сюжет одновременно и реалистичным, и созвучным многовековой мудрости мифа» [20. С. 130]. И подобное присутствие означает, что архаическая мифологическая семантика никуда не исчезает, миф и архетипы продолжают присутствовать и функционировать в современной культуре, облачаясь с новые одежды интерактивных медиа.

Литература

1. Галанина Е.В. Миф как феномен современной культуры // Вестник Томского государственного университета. 2007. № 305. С. 50–52
2. Козолупенко Д.П. О специфике «древней» или «примитивной» мифологии: поэтический и социально-психологический подходы в исследовании мифов // Философия и культура. 2012. № 8 (56). С. 69–85.
3. Галанина Е.В. Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры. М. : Изд. дом Академии естествознания, 2013. 130 с.
4. Робертс Б. Конструирование индивидуальных мифов // ИНТЕР. 2004. Т. 1, № 2–3. С. 7–15.

5. Ульяновский А.В. Мифодизайн: коммерческие и социальные мифы. СПб. : Питер, 2005. 544 с.
6. Галанина Е.В., Батурич Д.А. Фэнтези как неомифологическая реальность // Вестник Челябинского государственного университета. 2016. № 3 (385). С. 41–45.
7. Петев Н.И. Построение персоналий в рамках искусственной мифологии (на примере WARHAMMER 40.000) // Вестник науки Сибири. 2018. № 2 (29). С. 158–180.
8. Лосев А.Ф. Миф. Число. Сущность. М. : Мысль, 1994. 919 с.
9. Жижек С. Добро пожаловать в пустыню Реального. М. : Фонд «Прагматика культуры», 2002. 160 с.
10. McLuhan M. Myth and mass media // Daedalus. 1959. Vol. 88, № 2. P. 339–348.
11. Тяжлов Я. Кино как средство ремифологизации действительности // Современный дискурс-анализ. 2015. Вып. 12. С. 28–38.
12. Галанина Е.В., Салин А.С. Мифическое в виртуальных мирах видеоигр // Философия и культура. 2017. № 9. С. 76–88.
13. Галанина Е.В., Батурич Д.А. Мифологический образ священного жертвоприношения в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018. № 31. С. 21–34.
14. Asimos V. Playing the Myth: Video Games as Contemporary Mythology // Implicit Religion. 2018. Vol. 21, № 1. P. 93–111.
15. Тихонова С.В. Мифологические основания социального феномена компьютерной игры // Социальная политика и социология. 2009. № 1. С. 199–212.
16. Stobbert D.C. Telling Tales with Technology: Remediating Folklore and Myth through the Videogame Alan Wake // Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives. 2016. P. 38–53.
17. Velázquez C., Soares A., Mendes P. Technology in Games: Myth as Encouragement to Experience the Real // The International Journal of Critical Cultural Studies. 2015. Vol. 14, № 1. P. 1–11.
18. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов. Минск : Харвест, 2004. 400 с.
19. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. М. : Рефл-бук, АСТ ; Киев : Ваклер, 1997. 384 с.
20. Воглер К. Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. М. : Альпина нон-фикшн, 2015. 476 с.
21. Юнг К.Г. Символы трансформации. М. : АСТ, 2009. 731 с.
22. Юнг К.Г. Очерки по психологии бессознательного. М. : Когито-Центр, 2013. 352 с.
23. Галанина Е.В., Ветушинский А.С. Измерение героического и мономиф в видеоиграх // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 33. С. 34–46.
24. Ip B. Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes // Games and Culture. 2010. Vol. 6, № 3. P. 203–244.
25. Ранк О. Миф о рождении героя. Москва : Рефл-бук. ; Киев : Ваклер, 1997. 252 с.
26. Klaus S. Heroes in Virtual Space. Stud. ethnol. Croat. 2010. 22. P. 361–391.
27. Элиаде М. Мифы, сновидения, мистерии. М. : Академический проект, 2019. 254 с.
28. Cassar R. God of War: A Narrative Analysis // Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2013. Vol. 7, № 1. P. 81–99.

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

E-mail: galanina@tpu.ru

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

E-mail: kvark@nextmail.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2019, 36, pp. 31–48.

DOI: 10.17223/22220836/36/4

MYTHOLOGICAL STRUCTURES IN VIDEO GAMES: ARCHETYPES

Keywords: myth; video game; narrative; archetype; monomyth; game studies.

The relevance of studying mythological structures in video games is due, on one hand, for the development of game studies, on the other hand, for the process of modern culture digitalization, in which myth acquires special significance explained by the blurring of real and virtual boundaries. We understand myth as a significant cultural reality associated with an existential human need for under-

standing and structuring reality, shaping a picture of the world and determining a person's place in it, constructing identity, social order and value-semantic foundations of one's own existence.

A modern person exists under the influence of many dissimilar mythological constructs. Today, media mythologize reality, fix key media images in the minds of the audience, reproduce mythologemes and archetypes. Video games as interactive media are more capable than old media to immerse a person into the space of myth. We explore video games as a form of modern mythology.

The purpose of this article is to study such universal mythological structures as archetypes and how they are represented in video games (using games in fantasy, action and adventure genres as an example). In the process of research, we rely on the archetypes proposed by C. Vogler: hero, mentor, threshold guardian, herald, shapeshifter, shadow, trickster, ally, since most of the images encountered in the hero's journey belong to these archetypes.

The main results of the research: it was revealed that, firstly, the hero's archetype is the foundation of any plot-oriented video game; secondly, monomyth in video games is reduced: the initial and final stages of monomyth are usually omitted; thirdly, the image of the hero in video games has similar characteristics with the image of the mythological hero; fourthly, all archetypes are represented in the video games studied, and the archetype of the threshold guardian, the ally, and the shadow are the most common of them.

We have concluded that the archetypes as archaic mythological structures and universals of the collective unconscious are fully represented and function in the figurative system of video games. This confirms that archaic mythological semantics does not disappear; myth and archetypes continue to be present and function in modern culture, covered with new clothes of interactive media. Despite the fact that video games feature fictional virtual worlds, they are fully capable of providing cathartic experiences to players. Moreover, it is video games where a player becomes not only an observer, but also a performer of a hero's journey, which leads to spiritual transformation.

References

1. Galanina, E.V. (2007) Mif kak fenomen sovremennoy kul'tury [Myth as a phenomenon of modern culture]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal*. 305. pp. 50–52
2. Kozolupenko, D.P. (2012) O spetsifike “drevney” ili “primitivnoy” mifologii: poeticheskiy i sotsial'no-psikhologicheskiy podkhody v issledovanii mifov [On the specificity of “ancient” or “primitive” mythology: Poetic and socio-psychological approaches in the study of myths]. *Filosofiya i kul'tura*. 8(56). pp. 69–85.
3. Galanina, E.V. (2013) *Mif kak real'nost' i real'nost' kak mif: mifologicheskie osnovaniya sovremennoy kul'tury* [Myth as reality and reality as myth: mythological foundations of modern culture]. Moscow: Akademiya Estestvoznaniya.
4. Roberts, B. (2004) Konstruirovaniye individual'nykh mifov [The construction of individual myths]. *INTER*. (2–3). pp. 7–15.
5. Ulyanovsky, A.V. (2005) *Mifodizayn: kommercheskie i sotsial'nye mify* [Mythdesign: commercial and social myths]. St. Petersburg: Piter.
6. Galanina, E.V. & Baturin, D.A. (2016) Fantasy as a neomythological reality. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta – Bulletin of Chelyabinsk State University*. 3(385). pp. 41–45. (In Russian).
7. Petev, N.I. (2018) Postroeniye personaliy v ramkakh iskusstvennoy mifologii (na primere WARHAMMER 40.000) [The construction of personalities within the framework of artificial mythology (a case study of WARHAMMER 40.000)]. *Vestnik nauki Sibiri*. 2(29). pp. 158–180.
8. Losev, A.F. (1994) *Mif. Chislo. Sushchnost'* [Myth. Number. Essence]. Moscow: Mysl'.
9. Žižek, S. (2002) *Dobro pozhalovat' v pustynyu Real'nogo* [Welcome to the Desert of the Real]. Translated from English by A. Smirny. Moscow: Pragmatika kul'tury.
10. McLuhan, M. (1959) Myth and mass media. *Daedalus*. 88(2). pp. 339–348.
11. Tyazhlov, Ya. (2015) Kino kak sredstvo remifologizatsii deystvitel'nosti [Cinema as a means of reality remifologization]. *Sovremennyy diskurs-analiz*. 12. pp. 28–38.
12. Galanina, E.V. & Salin, A.S. (2017) Mificheskoe v virtual'nykh mirakh videoigr [Mythical in the virtual worlds of video games]. *Filosofiya i kul'tura*. 9. pp. 76–88. DOI: 10.7256/2454-0757.2017.9.24153
13. Galanina, E.V. & Baturin, D.A. (2018) Mythological image of sacrifice in videogames. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 31. pp. 21–34. (In Russian). DOI: 10.17223/22220836/31/2

14. Asimos, V. (2018) Playing the Myth: Video Games as Contemporary Mythology. *Implicit Religion*. 21(1). pp. 93–111. DOI: 10.1163/9789004226944_011
15. Tikhonova, S.V. (2009) Mifologicheskie osnovaniya sotsial'nogo fenomena komp'yuternoy igry [The mythological foundations of the social phenomenon of a computer game]. *Sotsial'naya politika i sotsiologiya – Social Policy and Sociology*. 1. pp. 199–212.
16. Stobbart, D.C. (2016) Telling Tales with Technology: Remediating Folklore and Myth through the Videogame Alan Wake. In: Valentine, K.D. & Jensen, L.J. (eds) *Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural, and Political Perspectives*. IGI Global. pp. 38–53.
17. Velázquez, C., Soares, A. & Mendes, P. (2015) Technology in Games: Myth as Encouragement to Experience the Real. *The International Journal of Critical Cultural Studies*. 14(1). pp. 1–11.
18. Jung, K.G. (2004) *Dusha i mif. Shest' arkhetyпов* [Soul and Myth. Six Archetypes]. Translated from English. Minsk: Kharvest.
19. Campbell, J. (1997) *Tysyachelikiy geroy* [The Hero with a Thousand Faces]. Translated from English by A.P. Khomik. Moscow: Refl-buk, AST.
20. Vogler, K. (2015) *Puteshestvie pisatelya. Mifologicheskie struktury v literature i kino* [The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers]. Translated from English by M. Nikolaenko. Moscow: Al'pina non-fikshn. 2015. 476 s.
21. Jung, K.G. (2009) *Simvol'y transformatsii* [Symbols of Transformation]. Translated from English. Moscow: AST.
22. Jung, K.G. (2013) *Ocherki po psikhologii bessoznatel'nogo* [On the Psychology of the Unconscious]. Translated from English. Moscow: Kogito-Tsentr.
23. Galanina, E.V. & Vetushinsky, A.S. (2019) Heroic dimension and monomyth in video games. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 33. pp. 34–46. (In Russian). DOI: 10.17223/22220836/33/3
24. Ip, B. (2010) Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes. *Games and Culture*. 6(3). pp. 203–244. DOI: 10.1177/1555412010364984
25. Rank, O. (1997) *Mifo rozhdenii geroya* [The Myth of the Birth of the Hero]. Translated from German by A.P. Khomik. Moscow: Refl-buk; Kyiv: Vakler.
26. Klaus, S. (2010) Heroes in Virtual Space. *Stud. Ethnol. Croat*. 22. pp. 361–391.
27. Eliade, M. (2019) *Mify, snovideniya, misterii* [Myths, Dreams and Mysteries]. Translated from English. Moscow: Akademicheskiiy proekt.
28. Cassar, R. (2013) God of War: A Narrative Analysis. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 7(1). pp. 81–99.