

УДК 316.733:004.925.84:82.091-343  
DOI: 10.17223/22220836/33/3

**Е.В. Галанина, А.С. Ветушинский**

## **ИЗМЕРЕНИЕ ГЕРОИЧЕСКОГО И МОНОМИФА В ВИДЕОИГРАХ<sup>1</sup>**

*Актуальность исследования обусловлена незримым и вместе с тем тотальным присутствием мифологического в постнеклассической культуре. Видеоигры открывают новые возможности конструирования мифологических реальностей, которые еще не осмыслены. Целью данной статьи является исследование образа героя и его путешествия (мономифа) в видеоиграх и тех особенностей, которые они приобретают в связи со спецификой медиума. Основные результаты исследования: на основе анализа характеристик образа мифологического героя и повествования о нем выявлена специфика героического в видеоиграх, которая заключается в его демократизации и процессуальности. Трансформация образа героя и мономифа в современных видеоиграх приводит к тому, что каждый из нас может быть героем, а вернее, им постоянно становится.*

Ключевые слова: видеоигра, миф, мономиф, герой, *gamestudies*.

Логика мифа, его герои и их деяния актуальны и по сей день.

*Дж. Кэмпбелл*

### **Введение**

Миф выступил основой культурогенеза, однако в современной культуре он существует не только как элемент архаического сознания и пережиток прошлого. Миф вновь и вновь присутствует на каждом этапе развития культуры, обуславливая специфику ее бытия. В постнеклассической культуре, для которой характерны процессы утраты реальности, ее симулятивный характер, миф присутствует не как универсальная единая система мировоззрения, а как незримый, при этом тотальный семиотический феномен [1].

Видеоигры, на наш взгляд, являются порождением постнеклассической культуры, новыми симулятивными технологиями, предоставляющими ощущения контроля, активного участия и свободы действия. Они открывают возможности мифологического конструирования множества виртуальных миров, населенных вымышленными персонажами и объектами, которые, однако, обретают свои бытийственные формы в игровом процессе, воплощаясь в действиях, мышлении, поведении и творчестве игроков. Видеоигры нацелены не на отображение реалий объективного мира, а на симулирование реальности и конструирование собственных миров, стирающих прежние границы реального и искусственного. Как отмечает С. Готтшок, в ситуациях, когда реальное выглядит как сконструированная версия и когда симуляция переживается нами как реальное (с помощью *VR*), представления о действительности, наших действиях и их последствиях могут существенно меняться. Видеоигры как симулятивные «машины» обеспечивают активное участие,

---

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

развитие и совершенствование различных навыков и переводят все это в захватывающие экранные события [2].

Однако что транслируют данные события? Видеоигры, как и другие медиа (литература, кинематограф, экранные СМИ), взаимодействуют с мифологическими мирами вне времени, отражающими глубокие, архаические слои человеческой психики, и одновременно они репрезентируют новое мифотворчество, основанное на реинтерпретации смыслов, сюжетов и образов. Многие видеоигры имеют в своей основе те или иные элементы архаического мифа. Например, нами был выявлен и проанализирован мифологический образ священного жертвоприношения в видеоиграх (*God of War*, *Shadow of the Colossus*, *Apotheon*, *Legacy of Kain*, *Heavenly Sword*, *Final Fantasy XV*, *Hellblade: Senua's Sacrifices*) [3].

В настоящей статье нас интересует мифологическое в видеоиграх, которое мы проанализируем на основе образа героя и его путешествия. На первый взгляд, такая работа может показаться излишней. Но наша задача заключается в том, чтобы не просто продемонстрировать наличие мономифа в видеоиграх [4, 5] и не просто описать путешествие героя в них (ведь большинство видеоигр итак являются героическими), но вскрыть особенности в разворачивании мономифа и производстве героического, которые отличают видеоигры от других медиа.

### Мифологический герой и мономиф

Во многочисленных древних мифах мы встречаем по большому счету одинаковый образ героя, похожие истории его появления на свет и взросления, описание героических подвигов. Классическому мифологическому герою были посвящены работы целого ряда известных исследователей, среди которых Э. Тайлор, Дж. Фрезер, М. Мюллер, О. Ранк, Дж. Кемпбелл, В.Я. Пропп, Е.М. Мелетинский и др. Они обнаружили единый паттерн героя: появление героя (предзнаменование или пророчество), основные этапы его путешествия (покидание дома и т.д.), завершение пути героическим спасением [6]. Героем, как правило, выступает мужчина, особые качества которого проявляются с рождения.

Существенный вклад в исследование образа мифологического героя внесли представители психоаналитической традиции (З. Фрейд, К.Г. Юнг, О. Ранк, Дж. Кемпбелл), которые усматривали причину сходства мифологических образов и сюжетов в фундаментальных особенностях человеческой психики.

О. Ранк на основе анализа мифов о героях (Персей, Моисей, Гильгамеш, Геракл и др.) выявил их однообразные черты и сформулировал стандартную схему мифологического повествования: происхождение героя от знатных родителей, его рождению предшествуют трудности, имеет место пророчество, предостерегающее о ее рождении, предание младенца воде в корзине (и т.п.), спасение и воспитание родителями низкого социального положения или животными, возвращение героя к своим настоящим родителям, которое сопровождается соответствующим возмездием или нет, герой получает признание в обществе и почет [7].

Схожую работу провел и Лорд Реглан. Он выделил 22 характеристики повествования о герое, которые образуют своеобразный мифологический ар-

хетип героя и присутствуют во всех культурах: мать героя – девственница, происходит из царского рода, его отец – король, часто близкий родственник его матери, однако обстоятельства его зачатия необычны, и он считается сыном бога, при его рождении предпринимается попытка убить его, обычно отцом или дедом по материнской линии, но его похищают, и он воспитывается приемными родителями в отдаленной местности, нам ничего не известно о его детстве, возмужав, он возвращается домой или отправляется в свое будущее царство, после победы над королем и / или великаном, драконом, диким чудовищем он женится на принцессе, часто дочери своего предшественника, и становится царем, некоторое время он правит без происшествий и устанавливает законы, но потом он теряет благосклонность богов и / или своего народа, изгоняется с трона и города, после чего встречается таинственную смерть, часто на вершине холма, его дети, если таковые имеются, не являются его преемниками, его тело не было погребено, но тем не менее у него есть одна или несколько священных могил [8]. Лорд Реглан дал численную оценку известным героям на основе их соответствия данному жизнеописанию, например: Эдип (21 из 22), Ромул (18 из 22), Аполлон (11 из 22), Зигфрид (11 из 22), Король Артур (19 из 22), Робин Гуд (13 из 22). Интересно то, что чем выше оценка, тем более мифологична сама фигура героя. В редком случае достоверно существовавшие исторические личности имеют значение выше шести. Подобным образом исследователи сегодня анализируют образы современной массовой культуры, например, Гарри Поттер (8 из 11) или Принцесса Лея из саги «Звездные войны» (12 из 22) [9].

Мифологические истории о героях имеют вневременный характер, они понятны и близки каждому из нас, поскольку уходят корнями в прошлое и глубины человеческой психики. Согласно психоаналитической традиции, героический эпос в символической форме репрезентирует становление личности, самости и процесс индивидуализации. Как отмечает О. Ранк, мифы о герое создаются взрослыми на основе детского опыта и ретроградных фантазий, и настоящим героем любой мифологической саги является наше собственное Эго. Мифологический герой есть метафорическое выражение нашего Эго.

К. Пирсон пишет о том, что путь мифологического героя отражен в нашем собственном пути. Мифы о героях важны и для современного человека, поскольку они связывают нас с людьми прежних культурно-исторических эпох и позволяют нам познать и открыть истинных себя. К. Пирсон описывает двенадцать архетипов, которые направляют нас во время путешествия: невинный, сирота, воин, заступник, искатель, разрушитель, любовник, творец, правитель, маг, мудрец и дурак. Мы обнаруживаем эти архетипы вовне, в повторяющихся образах искусства, мифологии, литературы, религии, а также внутри, в собственных фантазиях, сновидениях и мечтах. Она отмечает, что каждый, кто совершает путешествие, уже является героем [10].

Таким образом, чтобы стать героем, необходимо пройти некий путь. И даже несмотря на то, что в мифе герой с самого начала нам известен, тем не менее он должен пройти череду серьезных испытаний и подтвердить собственную героичность. Дж. Кемпбелл в книге «Тысячеликий герой» описал структуру путешествия героя как мономиф. Он отмечает, что в мифах и сказаниях «мы встречаем одну и ту же, изменчивую по форме, но все же на

удивление постоянную историю» [11. С. 17]. Это история, повествующая о приключениях и путешествии героя, которое есть путешествие в глубины человеческой души. Путь героя осуществляется по формуле обряда перехода: уединение – инициация – возвращение. Герой отправляется из повседневного мира в область сверхъестественного, там встречается с фантастическими силами и одерживает победу над ними, возвращается наделенным способностью нести благо соплеменникам [Там же. С. 37–38]. По сути, цель путешествия героя заключается в преобразовании сознательной и бессознательной жизни. Как пишет Дж. Кемпбелл, «приключение героя представляет тот момент в его жизни, когда он достигает просветления – кульминационный момент, когда он, еще будучи жив, обнаруживает и открывает дорогу к свету по ту сторону темных стен нашего бренного существования» [Там же. С. 258].

Мономиф универсален, мы обнаружим данную схему путешествия героя в древних мифах, сказаниях и легендах, однако также в литературе, кинематографе и видеоиграх. По сути, мономиф – это базовый элемент любой повествовательной практики. В этом смысле везде, где имеет место герой, присутствует мономиф (в том или ином – полном или неполном – виде). Наиболее наглядно это продемонстрировал К. Воглер. В своей книге «Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино» [12] он убедительно показал, что мономиф лежит в основе таких известных кинокартин, как «Титаник», «Король лев», «Звездные войны» и др.

При этом особая ценность работы К. Воглера заключается в том, что он адаптировал структуру мономифа Дж. Кэмпбелла к современным (по сути, голливудским) повествовательным практикам. Он предложил следующие элементы путешествия героя: «герой предстает перед нами в обыденном мире, привычный уклад жизни героя нарушает зов к странствиям, герой пребывает в нерешительности и пытается противостоять зову, на сцене появляется наставник, воодушевленный его поддержкой, герой переступает первый порог и входит в особенный мир, здесь он сталкивается с испытаниями, приобретает союзников и врагов, герой приближается к сокрытой пещере и преодолевает второй порог, наступает момент главного испытания, одержав победу, герой получает награду, на обратном пути в обыденный мир его преследуют враждебные силы, герой преодолевает третий порог и переживает возрождение, герой возвращается в обыденный мир с эликсиром, наградой или сокровищем» [Там же. С. 47–48].

Достаточно даже бегло взглянуть на данную схему путешествия героя, чтобы обнаружить ее в большинстве популярных голливудских кинокартин. В этом смысле мифологическое действительно никуда не ушло, оно продолжает функционировать в продуктах массовой культуры, а значит, и в видеоиграх его действие может быть обнаружено.

### **Особенности героического в видеоиграх**

Образ мифологического героя и мономиф прошли сквозь века, через эпические сказания и легенды (устная традиция), литературу (письменная), визуальные и цифровые медиа (экранная культура). Восприятие устного рассказа о путешествии героя ставило слушателя в пассивное положение, поскольку история продвигалась сама собой. Этот момент изменился при переходе к письменным источникам, позволяющим прочитывать события в своем

собственном темпе. Однако кинематограф снова ставит зрителя в пассивное положение, при этом освободив его от необходимости воображать. История отныне не только рассказывалась, но и наглядно показывалась так, как она была изначально задумана. В видеоиграх, как и в кинематографе, воображение делегируется техническим устройствам, таким образом, мир возникает не в голове игрока, а на экране. Однако видеоигры, на наш взгляд, производят с кинематографом примерно то же, что сделала письменная культура с устным преданием: отныне игрок сам решает, как и в каком темпе герой будет продвигаться сквозь повествование и как осваивать виртуальный мир. В этом смысле видеоигры, можно сказать, освобождают героическое, в наибольшей мере демократизируя его и делая потенциально универсальным.

Р. Сегал пишет о том, что современный герой лишается своей божественной сущности и становится профанным в отличие от героев классической мифологии. Современные медиа создают героев из обычных людей на основе нашей повседневной жизни. Такие герои имеют свои недостатки и слабости, зачастую негативные черты. Современные мифы о героях уже не связывают человеческий мир с божественным, однако превращают людей в мнимых богов посредством наделения их особыми «божественными» характеристиками (сила, размер, внешний вид, ум и др.) [13]. И хотя для современной культуры характерно смещение акцента с героев как людей принципиально экстраординарных (потомков богов, с самого начала наделенных особыми способностями) к героям, по сути, ординарным (они такие же трусливые и слабые, как и все остальные, просто они смогли взять на себя ответственность и изменить что-то к лучшему), на наш взгляд, именно видеоигры делают возможным не только пассивное наблюдение за героем, но и активное участие в его путешествии, которое позволяет в итоге каждому узнать, каково это, спасти целый мир.

Согласно С. Клаус, если слушатель или читатель создавал в воображении свой собственный фантазийный мир на основе того или иного повествования, то игрок вступает в уже сконструированный и визуализированный мир, на который он может воздействовать и изменять его в ходе игрового процесса. Тем самым происходит отождествление себя с игровым персонажем, что позволяет каждому человеку почувствовать себя героем. Таким образом, видеоигры позволяют каждому стать героем буквально в один клик или два [14].

В видеоиграх история и тот, кто ее «читает», оказываются слиты воедино таким образом, что путь одного означает одновременно и путь другого. В отличие от чтения в собственном темпе, в случае видеоигр совпадают не только победы, но и поражения, поскольку трудности, с которыми сталкивается персонаж, это зачастую трудности, к которым привели действия и решения именно игрока, а не самого персонажа.

Именно поэтому, по предложению Р. Бартла, в случае видеоигр мономиф можно применить не только к персонажу, которым управляет игрок, но и к самому игроку. Ведь игрок, по сути, проходит те же стадии мономифа: исход (из мира реального) – инициация (в виртуальном мире) – возвращение (в реальность с полученным опытом). Результатом погружения в виртуальный мир и прохождения игры является то, что игрок начинает лучше понимать и узнавать самого себя. Как отмечает Р. Бартл, виртуальные миры есть поиск идентичности: будучи кем-то виртуальным, игрок обнаруживает, кто он на

самом деле в мире реальном [15]. Из игры выносятся не просто мораль или нравоучение, почерпнутые на примере чужого опыта, но чувства и эмоции, которые переживает сам игрок посредством управления персонажем из игровой вселенной.

Именно в этом, на наш взгляд, заключаются главные особенности видеоигр в отношении к измерению героического, теперь мы попробуем более детально восстановить контекст формирования образа героя и мономифа в видеоиграх, а также описать их дальнейшую эволюцию.

### Трансформация образа героя и мономиф в видеоиграх

Мы считаем, что герои и героическое возникают в видеоиграх только в эпоху *Famicom/NES*, т.е. к середине 1980-х гг. И действительно, несмотря на то, что первые видеоигры уже имели место с середины 1950-х гг. [16], а игровая индустрия существовала с 1972 г. [17], все игры до нинтендовской эпохи не являлись героическими. В первых видеоиграх, как коммерческих, так и сугубо научных (например, *Tennis for Two* или *Pong*), героя как такового не существовало, игрок управлял лишь несколькими геометрическими объектами.

В конце 1970 – начале 1980-х гг. стали появляться игры, содержащие в себе первые проблески героического. Речь о консольных играх *Adventure* (1979) и *Pitfall!* (1982), а также аркадных *Pac-Man* (1980) и *Donkey Kong* (1981). В этих играх уже были герои (например, Гарри из *Pitfall!* или Марио из *Donkey Kong*), но если мы присмотримся, то увидим, что никакими героями на самом деле они не являлись. Во-первых, мы ничего не знаем об их истории и нам неизвестна причина, по которой они отправились в путь. Так, в *Donkey Kong*, по рассказу Миямото, горилла забрала девушку Марио просто за то, что последний не очень хорошо заботился о своей обезьяне, однако из самой игры об этом узнать невозможно [18]. Во-вторых, их путь либо совсем не имеет конца (и рассчитан на установление рекорда), либо не сильно меняется в процессе игры. Например, вселенная *Pitfall!* состоит из 255 случайно генерируемых экранов, на которых за отведенное время необходимо успеть найти все сокровища [19]. Таким образом, в видеоиграх того периода отсутствовала не только стадия уединения (исход), но и стадия возвращения. Иными словами, присутствовал только сам путь – без начала и конца.

Что же тогда позволяет говорить о проблесках героического в данных видеоиграх? По-видимому, речь о минимальном антропоморфизме. Ведь для того чтобы элементы на экране могли быть прочитаны в качестве возможных героев, их необходимо наделить человеческими чертами: волей, аффектами, способностью мыслить и принимать решения (чего не было у всяческих ракеток, танков и самолетов из игр первой половины 1970-х гг.).

Ситуация изменилась в эпоху *Nintendo*. И действительно, если *Donkey Kong* – еще не героическая аркада, то *Super Mario Bros.* (1985) – уже полноценная героическая видеоигра (Боузер похищает принцессу Пич, Марио с Луиджи отправляются на ее поиски, игра заканчивается спасением принцессы). Что уж говорить о *The Legend of Zelda* (1986), *Metroid* (1986), *Castlevania* (1986), *Contra* (1987), *Mega Man* (1987)! Все три стадии мономифа (уединение, инициация, возвращение) получили свое место в структуре данных игр. При этом стоит отметить, что причину путешествия героя, как правило, в

первых героических видеоиграх узнать было нельзя. Цель путешествия заявляла о себе лишь в конце игры. То есть игрок лишь ретроспективно узнавал, куда все это время так стремился его герой (иными словами, лишь найдя принцессу, становилось ясно, что цель изначально заключалась в ее поисках). Конечно, 8-битные игры решали эту проблему тем, что снабжали игру подробным мануалом с описанием завязки. Так, мануал к *The Legend of Zelda* – это практически 50 страниц, на которых были описаны игровая вселенная, завязка игры, особенности врагов, а также полная карта, которая по задумке разработчиков должна была находиться у игрока с самого начала.

Существует еще одна деталь, которую необходимо отметить. Если приглядеться к японским видеоиграм, ставшим в 1980-х гг. мейнстримом в США (после краха американской игровой индустрии в 1983 г. именно японцы возродили, а затем и возглавили эту индустрию), то можно увидеть, что основным источником вдохновения для них была западная культура, в первую очередь кинематограф<sup>1</sup>. Даже *Donkey Kong* – это история о гигантской обезьяне, Чарли Чаплине и блондинке (явно не японке), которую надо спасать. В дальнейшем эксплуатация западных культурных содержаний становилась еще более наглядной.

Рассмотрим, к примеру, видеоигру *Contra*. На титульном экране мы видим двух персонажей, которые явным образом отсылают нас к культовым героям американского кино. Один из них срисован с Шварценеггера, другой – со Сталлоне. Причем если быть более точным: один – с Терминатора, другой – с Рембо. То есть видеоигра с самого начала дает понять, что игрок управляет не обычными солдатами, но настоящими героями, перед которыми ничто не устоит. Более того, если обратиться к содержанию игровых уровней, то можно обнаружить любопытный факт: Терминатор и Рембо вышли на охоту против бесконечных вражеских армий для того, чтобы одолеть ксеноморфов из «Чужого» Ридли Скотта! Такая смесь из западных популярных медиафраншиз – крайне распространенная ситуация для японских видеоигр середины 1980-х гг.

Схожую ситуацию мы можем обнаружить и в первых играх популярного геймдизайнера Хидео Кодзимы. Главный герой визуальной новеллы *Snatcher* (1988) был списан с героя Харрисона Форда из кинофильма «Бегущий по лезвию», другой персонаж (помощник героя) – с героя, которого в «Дюне» играл Стинг (при том, что сама игра явным образом представляет смесь из «Бегущего по лезвию», «Терминатора» и «Вторжения похитителей тел»). Главные герои *Policenauts* (1994) – это просто персонажи Мела Гибсона и Дэнни Гловера из «Смертельного оружия». А если под таким же углом рассмотреть *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990), то мы обнаружим, что лица персонажей, с которыми можно связаться по рации, срисованы с таких известных актеров,

---

<sup>1</sup> Объяснение заключается в том, что в игровую индустрию японцы пришли, пытаясь копировать западную продукцию: *Sega* и *Taito* пришли в игровую индустрию с клонами игровых автоматов *Pong*; *Nintendo* выпустила клон домашней *Pong*-консоли; *Namco* вошла в игровую индустрию, выкупив токийский завод *Atari* после неудачного выхода американской компании на японский рынок. Таким образом, первые японские игры – клоны западных игр. И хотя после выхода таких видеоигр, как *Space Invaders*, *Pac-Man* и *Donkey Kong*, ситуация кардинально поменялась, содержание консольных японских игр долгое время оставалось вторичным по отношению к западной, в первую очередь американской популярной культуре.

как Мел Гибсон, Шон Коннери, Том Беренджер, Дольф Лундгрэн, Боб Хоскинс и т.д.

Подобная эксплуатация известных и популярных образов как раз и позволила ввести в видеоигры такое измерение героического, относительно которого никакое сомнение было невозможно. Игрок управлял не просто героем, но героем, который уже себя зарекомендовал еще до того, как кто-то начал за него играть.

Итак, герой в полной мере возникает в видеоиграх лишь к середине 1980-х гг. Однако это еще не означает, что в видеоиграх проявился мономиф. В общем виде путешествие героя (уединение – инициация – возвращение) в них уже было. Но обнаружить все элементы мономифа мы не сможем. Для видеоигр 1980-х гг. стадии «обыденного мира» и «зова к странствиям» если и были, то делегировались игровому мануалу. То есть в самой видеоигре их практически не удастся обнаружить, как и стадию «отвержения зова». Также крайне редкой является «встреча с наставником». Если такая фигура и есть в видеоиграх 1980-х гг., то, как правило, она затеряна в игровой вселенной, как, например, старик в *The Legend of Zelda*, дающий Линку необходимые предметы (да и то это не автоматическое действие, такой дар возможен только в том случае, если Линку удалось этого старика в той или иной пещере отыскать).

Общая структура повествования в видеоиграх 1980-х гг. может быть представлена следующим образом: «зов к странствиям», «испытания, союзники, враги», «приближение к сокрытой пещере», «главное испытание», «награда», «обратный путь». При этом нужно понимать, что первый и последний элементы могут отсутствовать. Первый может быть делегирован мануалу, а последний часто редуцируется, так как зло преодолено и давать игроку просто идти домой – довольно бессмысленное занятие с игровой точки зрения (при этом классическим вариантом «обратного пути» со временем станет таймер, начинающий обратный отсчет сразу после победы над последним боссом).

Получившаяся структура довольно важна, поскольку она стоит за тем, что героями в видеоиграх становятся совершенно непобедимые, безэмоциональные мускулистые мужчины (реже – женщины). Это герои, которые не сомневаются, идут напролом, истребляя все зло на своем пути. Такой герой не отвергает зов, он сразу его принимает и идет вперед, пока не одолеет главного злодея. Более того, во время путешествия он не умирает и, следовательно, не возрождается, что не позволяет провести различие между возможно-героем (отправившимся в путь) и совсем-героем (преобразившимся в результате путешествия). Классические герои видеоигр – это герои с самого начала.

Мономиф полноценно заявит о себе в видеоиграх тогда, когда они окончательно смогут воспроизвести основные кинематографические приемы и клише. Это, как известно, происходит в эпоху *Play Station* (что в первую очередь связано с технологиями 3D в реальном времени и *CD-ROM*). Именно здесь герои окончательно антропоморфизируются (на смену Марио и Соннику приходят Лара Крофт, Леон Кеннеди и Солид Снейк), а также становятся более эмоциональными и чуткими (конечно же, благодаря кат-сценам).

Нарративная структура видеоигр 1990-х гг. легко соотносится с мономифом. Рассмотрим, к примеру, первую часть *Metal Gear Solid* (1998), одну из

самых кинематографичных видеоигр своего времени. В начальном ролике игрок узнает, что после событий предыдущих игр (вышедших только в Японии в 1987 и 1990 гг.) Снейк ушел в отставку и поселился на Аляске («обыденный мир»). В какой-то момент к нему врываются солдаты и силой забирают прочь («зов к странствиям»). Снейк отказывается помогать военным («отвержение зова»), однако полковник, с которым он раньше вместе служил, убедил его согласиться («встреча с наставником»). В результате Снейк отправляется на остров «Тень Моисея» («преодоление первого порога»), где сталкивается с целой серией трудностей («испытания, союзники, враги»). Несколько раз он оказывается в крайне невыгодном положении, а затем узнает, что он сам носитель смертельного вируса, которым он заражал врагов («приближение к сокрытой пещере»). Несмотря на это, он выдержал все испытания, победил опаснейшее оружие *Metal Gear Rex* («главное испытание») и спас дочь полковника Мэрил («награда»). Во время того, как Снейк и Мэрил выбираются из комплекса («обратный путь»), их преследует враг, который оказался все еще жив. Однако на выходе из комплекса он умирает от вируса. Снейка вирус по какой-то причине не коснулся («возрождение»). Закончилось все тем, что Снейк и Мэрил уехали прочь, а мировая угроза оказалась предотвращена («возвращение с эликсиром»).

Кроме этого, мы находим черты мифологического героя в образе Солида Снейка: обстоятельства его происхождения необычны (он – искусственно созданный клон величайшего солдата всех времен); он рожден «непорочно» (у него была мать, однако сам плод – результат экспериментов, а не союза мужчины и женщины); его воспитывали ненастоящие родители. В этом смысле эпоха *Play Station* вполне обоснованно может быть названа героической.

Чем дальше развивалась игровая индустрия, тем сильнее менялся образ героя. Причем сам этот процесс может быть описан как демократизация героического. Рассмотрим трансформацию образа героя на примере серии видеоигр *Metal Gear Solid*.

В *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001) Снейк остается героем. Однако теперь игрок управляет им лишь малую долю игрового времени, а все остальное время он играет за специально введенного нового персонажа, который изначально ничего героического в себе не несет. Таким образом, разработчики игры переместили фокус с повествования о герое на историю его становления.

В *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) образ героя менялся еще больше. Главным героем перестал быть Солид Снейк или безымянный протагонист. Теперь основным персонажем стал сам Биг Босс, клоном которого Снейк являлся. Его образ – это уже не образ бездушного маскулинного героя-одиночки. Теперь перед игроками предстает обычный человек, испытывающий спектр различных эмоций и чувств. И если Снейк был создан искусственно, в его случае, как сказал бы Ж.-П. Сартр, сущность предшествовала существованию, то в случае Биг Босса именно существование предшествует сущности. Новый персонаж не родился героем, он стал им, причем под бременем обстоятельств. Таким образом, герой – это уже не что-то трансцендентное и недоступное, но самый обычный человек, из такой же плоти и крови, с такими же страстями и слабостями, как у всех остальных.

В *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008) главным героем снова становится Солид Снейк. Однако на экране перед нами предстает кто-то совершенно иной. Дело в том, что, будучи клоном, Снейк начал быстро стареть и в свои 30 лет выглядел на все 60. В этом смысле видеоигра превращалась в довольно депрессивную историю о том, как уходит величайший герой. Четвертая часть *Metal Gear Solid* – это прощание с Солидом Снейком, что одновременно является метафорой прощания с эпохой героев как таковой. Терминатор и Рембо стареют, и такая же участь ждет героев классических видеоигр.

И хотя *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2011) и *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) снова вернули игроков во времена Биг Босса, в играх акцент сместился на менеджмент базы и управление частной военной компанией. То есть теперь идея заключалась в том, что сам герой – это лишь «верхушка айсберга». У него все получается только потому, что за ним стоит множество профессионалов своего дела. Военные операции превратились в рекрутинг новых солдат, их обучение, получение данных, создание новых видов вооружения и т.д. На смену метафизики героического (есть спаситель, он не такой, как все, и только он способен спасти мир) пришло понимание того, что герой – это всего лишь символ. Особенно ярко об этом заявила *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, в которой ближе к концу игрок понимает, что на самом деле все это время он управлял самым обычным рядовым солдатом, а вовсе не великим Биг Боссом, как казалось вначале.

Мы считаем, что движение, которое можно увидеть на примере развития серии видеоигр *Metal Gear Solid*, пронизывает собой всю игровую индустрию. Герои уходят, и мы входим в постгероическую эпоху. Современные герои – это не бесчувственные герои-одиночки, это старики (которые не делают вид, что они молоды), дети (которые не ведут себя старше остальных), женщины (которые не являются просто сексуализированной фантазией игроков-мужчин), а также сексуальные и этнические меньшинства.

Несмотря на трансформацию героического, современные видеоигры продолжают опираться на мономиф в повествовании. Это приводит к тому, что путешествие героя в структуре игры есть, а самого героя изначально нет. Иными словами, герой рождается в процессе пути, но вовсе не потому, что он должен был родиться. В целом, это – знак общекультурной демократизации героического, имеющей место не только в видеоиграх, но и, к примеру, в кинематографе. Однако поскольку видеоигры с самого начала являются демократизацией героического (именно они позволяют на собственном опыте узнать, каково это, стать героем), то, на наш взгляд, они становятся тем медиумом, в котором особенности героического в современную эпоху могут быть изучены в полной мере.

При этом следует отметить, что определенные трансформации с мономифом все равно происходят. Дело в том, что общим местом современных видеоигр становятся нелинейность в прохождении и наличие открытого мира. Это приводит к тому, что и пещер, и испытаний, претендующих на главенство, да и наград, которые герой получает, становится больше, чем одно. Некоторые дополнительные квесты вполне могут быть сложнее основной линии. При этом каждый из них может давать особую награду, влияющую на происходящие в игровом мире события. А стадии «возвращение домой» мо-

жет не быть – просто потому, что приключения должны продолжаться. После завершения основной сюжетной линии всегда остаются дополнительные, и, кроме того, ряд видеоигр начинает предлагать полноценные сюжетные дополнения.

Таким образом, если трансформация героя устранила героическое в качестве чего-то предопределенного и изначально данного, то изменение структуры мономифа ведет к тому, что герой не может остаться таковым навсегда. Герой – это не тот, кто преодолел одно серьезное испытание, но тот, кто постоянно это подтверждает. Подытоживая, можно сказать, что мы сегодня не только не начинаем видеоигру с настоящего героя, мы еще и не можем закончить ее на нем. Герой – это не тот, кем рождаются, но это и не тот, кем можно стать навсегда. Поскольку героем в современных видеоиграх можно только становиться.

### Заключение

Многие видеоигры используют мифологическое наследие, перерабатывая его под свои интересы. Мифологические образы, сюжеты и структуры позволяют разработчикам создавать более сильные по воздействию на аудиторию истории в видеоиграх. Эти мифологические элементы имеют универсальный, вневременной характер и находят отклик в каждом из нас. По сути, мономиф в видеоиграх выполняет те же функции преобразования души, поиска идентичности и познания себя, однако в силу специфики медиума, его интерактивности и иммерсивности делают это, пожалуй, наилучшим образом.

Как отмечает Дж. Плайлер, в сравнении с другими медиа видеоигры еще достаточно молоды и их нарративный потенциал только начинает раскрываться. Однако видеоигры могут очень многое предложить: за счет своей интерактивной природы и обращения к мономифу они рассказывают истории так, как никакой другой медиум (литература, кинематограф) [20].

Видеоигры, в отличие от других медиа, позволяют не только смотреть на то, что происходит на экране, но также в этом участвовать. В этом смысле видеоигры – это гораздо в большей степени машина-генератор опыта, нежели другие медиа. И хотя литература и кинематограф также производят опыт, но это опыт кого-то другого. Несмотря на то, что в видеоиграх истории тоже вымышлены, опыт поддержки, помощи, победы и поражения является настоящим. Как замечает Дж. Макгонигал, только геймеры сегодня знают, что такое эпическая победа [21]. Безусловно, мира, который был спасен в видеоигре, на самом деле не существует, однако опыт его спасения – опыт спасения целой вселенной – остается с игроком и после того, как он закончит игру. В этом смысле демократизация героического, которая имеет место в современной культуре, в случае видеоигр оказывается наиболее революционной. В кино мы смотрим на героев. И даже если они сегодня такие же, как мы (слабые, трусливые, бедные), это все-таки не мы. Это они побеждают, а мы только наблюдаем за ними. В видеоиграх этот вкус победы оказывается доступен для всех.

### Литература

1. Галанина Е.В. Миф как реальность и реальность как миф: мифологические основания современной культуры. М. : Изд. дом Академии естествознания, 2013. 130 с.
2. Gottschalk S. Videology : Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction // Symbolic Interaction. 1995. Vol. 18 (1). P. 1–18.

3. *Галанина Е.В., Батурич Д.А.* Мифологический образ священного жертвоприношения в видеоиграх // *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение.* 2018. № 31. С. 21–34.
4. *Perlich J., Whitt D.* eds. *Millennial Mythmaking: Essays on the Power of Science Fiction and Fantasy Literature, Films and Games.* Jefferson, N.C. : McFarland, 2010. 202 p.
5. *Wrisinger C.* "Link"ing Monomyth and Video Games: How The Legend of Zelda Connects Myth to Modern Media. Master Thesis, University of Central Missouri, 2014. 161 p. [Electronic resource]. URL: <http://centralspace.ucmo.edu/handle/123456789/324> (accessed: 14.12.2018).
6. *Segal R.* Introduction: In Quest of the Hero // *In Quest of the Hero*, ed. Alan Dundes. N.J. : Princeton University Press, 1990. P. Vii-xxxi.
7. *Ранк О.* Миф о рождении героя. М. : Рефл-бук; К. : Ваклер, 1997. 252 с.
8. *Raglan F.R.S.* *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama.* Mineola. N.Y. : Dover Publications, 2003. 336 p.
9. *Sienkewicz T.J.* The Hero Pattern [Electronic resource]. URL: <https://department.monm.edu/classics/Courses/Clas230/MythDocuments/HeroPattern/default.htm> (accessed: 14.12.2018).
10. *Pearson C.S.* *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World.* San Francisco : Harper One, 1991. 352 p.
11. *Кембелл Дж.* Тысячеликий герой. М. : Ваклер, Рефл-бук, АСТ, 1997. 384 с.
12. *Воглер К.* Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. М. : Альпина нон-фикшн, 2017. 476 с.
13. *Segal R.A.* *Hero Myths: A Reader.* Malden : Blackwell, 2000. 220 p.
14. *Klaus S.* Heroes in Virtual Space // *Stud. ethnol. Croat.* 2010. № 22. P. 361–391.
15. *Bartle R.* Virtual worlds: Why people play // *Massively multiplayer game development.* 2005. Vol. 2(1). P. 3–18.
16. *Donovan T.* *Replay: The History of Video Games.* Lewes : Yellow Ant, 2010. 516 p.
17. *Dillon R.* *The Golden Age of Video Games. The Birth of Multi-Billion Dollar Industry.* London ; New York : A K Peters / CRC Press, 2011. 218 p.
18. *Шефф Д.* *Game Over. Как Nintendo завоевала мир.* М. : Белое яблоко, 2014. 384 с.
19. *Montfort N.* *Racing the Beam: The Atari Video Computer System.* Cambridge; London : The MIT Press, 2009. 192 p.
20. *Plyler J.* Video Games and the Hero's Journey [Electronic resource]. URL: [https://writingandrhetic.cah.ucf.edu/stylus/files/5\\_1/Stylus\\_5\\_1\\_Plyler.pdf](https://writingandrhetic.cah.ucf.edu/stylus/files/5_1/Stylus_5_1_Plyler.pdf) (accessed: 14.12.2018).
21. *McGonigal J.* *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.* N.Y. : The Penguin Press, 2011. 416 p.

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

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

**Alexander S. Vetushinskiy**, Moscow State University n.a. M.V. Lomonosov (Moscow, Russian Federation).

E-mail: [a.vetushinskiy@gmail.com](mailto:a.vetushinskiy@gmail.com)

*Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, 2019, 33, pp. 34–46.

DOI: 10.17223/22220836/33/3

#### **HEROIC DIMENSION AND MONOMYTH IN VIDEO GAMES**

**Keywords:** video game; myth; monomyth; hero; game studies.

The relevance of studying myth is due to its invisible and at the same time total presence in culture. We view video games as a product of post-non-classical culture, as new simulation technologies that provide a sense of control, active participation, and freedom of action. Video games open up new possibilities for constructing mythological realities that are not yet comprehended. They make it possible to create many virtual worlds inhabited by fictional characters and objects, which, however, acquire their existential forms in the gameplay, embodied in actions, thinking, behavior and creativity of players. The purpose of this article is to study the image of a hero and his journey (monomyth) in video games and the features that they acquire due to the medium.

Mythological stories about heroes are timeless in nature, they are understandable and close to each of us, because the depths of the human psyche are rooted in the past. Monomyth, presented by J. Campbell is universal. It can be found in ancient myths and legends, as well as in modern narrative practices, including literature, cinema, video games.

We traced the evolution of the hero image in video games: 1) the heroic emerges in video games by the mid-1980s. Heroes are mostly invincible, unemotional men. Monomyth is presented as a path of a hero, but with no certain beginning and no end; 2) in the 1990s, characters of video games are totally anthropomorphized, the heroic era begins. Monomyth elements are almost fully present in video games; 3) since the 2000s, the heroic has been democratized in video games. This process is illustrated by the example of the Metal Gear Solid video game series. In modern video games, monomyth acquires variability, which is influenced by nonlinear gameplay, side quests and the open world.

Having analyzed the mythological hero image and monomyth, we have identified a peculiar feature of the heroic in video games, which is democratization and procedurality. In comparison with other media video games liberate the heroic, democratizing it to extreme and making it potentially universal. The transformation of the heroic image and monomyth in modern video games leads to the fact that each of us can be a hero, or rather, we can continuously become one over and over again.

### References

1. 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: the mythological foundations of modern culture]. Moscow: Akademiya estestvoznaniya.
2. Gottschalk, S. (1995) Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction. *Symbolic Interaction*. 18(1). pp. 1–18. DOI: 10.1525/si.1995.18.1.1
3. Galanina, E.V. & Baturin, D.A. (2018) Mythological image of sacrifice in video games. *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
4. Perlich, J. & Whitt, D. (eds) *Millennial Mythmaking: Essays on the Power of Science Fiction and Fantasy Literature, Films and Games*. Jefferson, N.C.: McFarland.
5. Wrisinger, C. (2014) *“Link”ing Monomyth and Video Games: How The Legend of Zelda Connects Myth to Modern Media*. Master Thesis. University of Central Missouri. [Online] Available from: <http://centralspace.ucmo.edu/handle/123456789/324>. (Accessed: 14th December 2018).
6. Segal, R. (1990) Introduction: In Quest of the Hero. In: Dundes, A. (ed.) *In Quest of the Hero*. New Jersey: Princeton University Press.
7. Rank, O. (1997) *Mif o rozhdenii geroya* [The Myth of the Birth of the Hero]. Translated from German by A. Khomik, M. Kobylinskaya. Moscow: Refl-buk, Vakler.
8. Raglan, F.R.S. (2003) *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*. Mineola. New York: Dover Publications.
9. Sienkewicz, T.J. (n.d.) *The Hero Pattern*. [Online] Available from: <https://department.monm.edu/classics/Courses/Clas230/MythDocuments/HeroPattern/default.htm>. (Accessed: 14th December 2018).
10. Pearson, C.S. (1991) *Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World*. San Francisco: Harper One.
11. Campbell, J. (1997) *Tysyachelikiy geroy* [The Hero with a Thousand Faces]. Translated from English by A. Khomik. Moscow: Vakler, Refl-buk, AST.
12. Vogler, C. (2017) *Puteshestvie pisatelya. Mifologicheskie struktury v literature i kino* [The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers]. Translated from English by M. Nikolenko. Moscow: Al'pina non-fikshn.
13. Segal, R.A. (2000) *Hero Myths: A Reader*. Malden: Blackwell.
14. Klaus, S. (2010) Heroes in Virtual Space. *Studia Ethnologica Croatia*. 22. pp. 361–391.
15. Bartle, R. (2005) Virtual worlds: Why people play. *Massively multiplayer game development*. 2(1). pp. 3–18.
16. Donovan, T. (2010) *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.
17. Dillon, R. (2011) *The Golden Age of Video Games. The Birth of Multi-Billion Dollar Industry*. London; New York: A K Peters / CRC Press.
18. Sheff, D. (2014) *Game Over. Kak Nintendo zavoevala mir* [Game Over. How Nintendo conquered the world]. Moscow: Beloe Yabloko.
19. Montfort, N. & Bogost, J. (2009) *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA; London: The MIT Press.
20. Plyler, J. (n.d.) *Video Games and the Hero's Journey*. [Online] Available from: [https://writingandrhetic.cah.ucf.edu/stylus/files/5\\_1/Stylus\\_5\\_1\\_Plyler.pdf](https://writingandrhetic.cah.ucf.edu/stylus/files/5_1/Stylus_5_1_Plyler.pdf). (Accessed: 14th December 2018).
21. McGonigal, J. (2011) *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press.