

Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Філософський факультет  
Кафедра української філософії та культури

**АНАЛІЗ АРХЕТИПІВ ТА МІФОЛОГІЧНИХ КОНСТРУКЦІЙ В  
СТРУКТУРІ ТА ЗМІСТІ ВІДЕОІГОР**

Кваліфікаційна робота за напрямом підготовки 033 «Філософія»  
на здобуття кваліфікаційного рівня бакалавра філософії

**Студент-виконавець:**

Павлін Андрій Олександрович

\_\_\_\_\_ (підпис)

IV курс, ОС «Бакалавр»

**Науковий керівник:**

Кривда Наталія Юріївна

доктор філософських наук, професор

\_\_\_\_\_ (підпис)

Допущено до захисту:  
на засіданні кафедри  
української філософії та  
культури  
протокол № \_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2021 р.

Зав. кафедри української філософії та  
культури, кандидат філософських наук,  
професор  
Русин Мирослав Юрійович \_\_\_\_\_

**Київ-2021**

## Зміст

Вступ.....	3
Розділ 1. Теорія міфології.....	7
1.1 Міфологія як наука: історія становлення, актуальність вивчення, особливості сучасного стану .....	7
1.2 Міф у системі культури. Особливості міфосвідомості.....	9
1.3 Функції міфу.....	11
1.4 Інтерпретації міфу .....	16
1.5 Архетипічна складова міфосвідомості .....	20
Розділ 2. «Мономіф» Дж. Кемпбела та теорія архетипів Керол Пірсон в відеогрі «Cyberpunk 2077».....	24
2.1 «Шлях героя» та «мономіф» Джозефа Кемпбела.....	24
2.2 «Мономіф» через призму гри «Cyberpunk 2077».....	27
2.3 Теорія архетипів Керол Пірсон .....	33
2.4 Теорія архетипів Керол Пірсон через призму гри «Cyberpunk 2077» .....	41
Розділ 3. Генетичний зв'язок міфології та відеоігор. Унікальність досвіду віртуального світу .....	43
3.1 Третинна міфологія .....	43
3.2 Два втілення міфології у відеоіграх».....	44
3.3 Унікальність відеоігрового досвіду .....	52
Висновки.....	61
Список використаних джерел.....	65

## Вступ

**Актуальність теми дослідження.** У нашому сьогоденні культура розвивається у вигляді культурних та креативних індустрій, до яких відносяться такі явища як кінематограф, мода, реклама і відеоігри. Велика популярність відеоігор і їх здатність залучати гравців в розваги привернула величезну кількість нових користувачів, що призвело до різкого переосмислення індустрії відеоігор. З розважальної сфери вони стали залучатися до більшості інших сфер життя. Прикладами таких сфер є освіта, політика, розвиток соціальних відносин і культура. Сучасна людина зацікавлена в тому, щоб створити культурний проект, який можна монетизувати. Опера і балет продаються погано, а ігрова індустрія за останні 20 років зробила величезний стрибок у розвитку. Якщо в кінці 1990-х років на екранах користувачів була присутня «мильна» картинка, або всі текстури склалися винятково з величезних пікселів, то на початку XXI століття ігри AAA-рівня мають кінематографічну графіку, професійну озвучку, якісний саундтрек і навіть використовують живих людей в якості акторів. Останній елемент є цікавим в тому плані, що індустрія ігор вже наздоганяє індустрію кіно за доходом, та завдяки відомим акторам сфера відеоігор вже в багатьох аспектах може замінювати кіно. Так, в грі «Cyberpunk 2077» відомий голлівудський актор Кіану Рівз був фейс-моделлю для одного з основних персонажів. Це, по-перше, привернуло дуже багато уваги до гри, а, по-друге, це ще раз довело, що ігри переходять на новий рівень існування в якості культурних та креативних індустрій. Відеоігри продовжують набирати популярність через те, що в них містяться внутрішні запити культури. Останні події в світі довели затребуваність відеоігор в сучасному житті людини. Пандемія COVID-19, що відбувалася на початку 2020 року, стала великою загрозою не тільки для здоров'я населення, а й для всієї індустрії розваг. У той час як кінотеатри та театри закривали свої двері, щоб

спробувати зупинити поширення хвороби, багато людей звертались до домашніх розваг в періоди самоізоляції. Цими домашніми розвагами виявилися відеоігри, продажі яких зросли через локдаун. NPD Group повідомила, що продажі відеоігор в Північній Америці в березні 2020 року зросли на 34% в порівнянні з березнем 2019 року, а обладнання для відеоігор - на 63%. До липня 2020 року, за даними NPD Group<sup>1</sup>, загальний обсяг продажів обладнання і програмного забезпечення для відеоігор в Сполучених Штатах за перші шість місяців 2020 року досяг 6,6 млрд доларів США, що є найвищим показником з 2010 року. У світі, де в людину вливається величезна кількість інформації практично звідусіль, дуже складно твердо стояти на ногах, мати на все свою думку і ні в чому не сумніватися - в цьому проявляється контраверсійність сучасного життя. У свою чергу, відеоігри прекрасно передають все розмаїття і невизначеність, з якою сучасна людина стикається кожен день. Це пов'язано з тим, що ігри містять в собі сталі культурні та міфологічні конструкції, певні механізми реінтерпретації і архетипічні складові. Культурні та креативні індустрії користуються попитом через те, що вони є драйверами економіки. Відеоігрова індустрія є актуальною тому, що вона затребувана і по зовнішній частині, і по внутрішній. За даними аналітиків SuperData - в 2017 році індустрія комп'ютерних ігор заробила \$108,4 млрд. З такими темпами вона вже в найближчі роки наздожене індустрію кінематографа. А внутрішній зміст ігор, який будується за допомогою міфологічних конструкцій, дозволяє сучасному обивателю абстрагуватися від навколишнього світу і навіть створити свій власний, який буде існувати у віртуальному просторі.

**Ступінь розробки проблематики:** Протягом історії людства теорію міфології досліджувала величезна кількість шкіл і вчених. Основними з них були: Р. Барт, Дж. Фрезер, К. Леві-Строс, С. Токарев, Е. Мелетинський, О.

---

<sup>1</sup> Выручка мировой индустрии видеоигр превзошла доходы кино и спорта [Електронний ресурс] // Інтерфакс. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.interfax.ru/world/742705>

Лобок, О. Потебня, М. Еліаде, О. Лосєв, К. Хюбнер, Дж. Кемпбел, К. Г. Юнг, Я. Голосовкер та багато інших. Деякі дослідники, наприклад, Дж. Кемпбел та К. Пірсон відійшли від звичайного вивчення міфології та почали використовувати в своїх дослідженнях теорію архетипів К. Г. Юнга, щоб створити свої власні концепції, і навіть відійти до інших сфер дослідження людини.

**Об'єктом дослідження** є теорія міфології як засіб пояснення світу - як архаїчного, так і сучасного.

**Предметом дослідження** є «третинна» міфологія в якості джерела для інтерпретації складових структур відеоігор.

**Метою дослідження** є систематизація міфологічних сюжетів в культурі відеоігор та їх вплив на становлення розуміння ігор як артефактів візуальної культури ХХІ ст.

**Завданнями дослідження** є:

- аналіз характерних рис міфологічної свідомості, основних функцій міфології та теорій архетипів як інструменту дослідження артефактів візуальної культури ХХ-ХХІ століть;
- дослідження «мономіфу» і «подорожі героя» Дж. Кемпбела та теорії архетипів К. Пірсон з позицій методології аналізу відеоігор як частини популярної культури;
- розгляд феномену «третинної» міфології та її прояви в сучасній популярній культурі;
- з'ясування імплементації двох рівнів міфології, які з'являються в сучасних відеоіграх.

**Методи дослідження:** для розв'язання поставлених завдань автор кваліфікаційної роботи спирався на загальнонаукові прийоми та методи пізнання – вивчення літератури, синтез, узагальнення. Також автором були застосовані методи компаративного та структурного аналізу, класифікація, систематизація, порівняння і аналогія. Дослідженню властивий

міждисциплінарний характер через те, що феномен відеоігор може вивчатися лише на перетинах різних наук: філософії, культурології та аналізу культурних індустрій тощо.

**Структура дипломної роботи:** робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків та переліку використаних джерел.

Обсяг кваліфікаційної роботи — 69 сторінки. Список використаних джерел містить 46 найменувань.

**Джерельну базу дослідження** складають праці зарубіжних дослідників. Ключовими працями для теоретичного дослідження були праці К. Г. Юнга, К. Пірсон, Я. Голосовкера, Дж. Кемпбела, С. Токарева та К. Хюбнера. Крім теоретичних джерел мав місце практичний аналіз відеоігор: «Cyberpunk 2077», «Dragon Age: Origins», «Hellblade: Senua`s Sacrifice», серії ігор «God of War», «The Witcher» та «Mass Effect».

**Практична значущість** дослідження полягає в тому, що воно може бути застосовано для того, щоб з'ясувати нелінійність і контраверсійність світу, які проявляються, як в різноманітних міфах, так і відеоіграх за допомогою певних культурних структур та механізмів реінтерпретації.

## **Розділ 1. Теорія міфології**

### **1.1 Міфологія як наука: історія становлення, актуальність вивчення, особливості сучасного стану**

Дуже довгий час в історії міфологія розглядалася виключно як вигадка. У своїй роботі «Від міфу до літератури» Мелетинський стверджує, що перша серйозна спроба вивчити філософію міфології належала Джамбатісто Віко, італійському вченому, який жив в кінці XVII - початку XVIII ст. Цей учений вважав, що міфологія відображає ще дуже юну, нерозвинену культуру. Причини дивовижних явищ під впливом уяви набули форм богів. Віко зрозумів, що первісна людина приписує природі людські риси, що міфи є джерелом метафор та інших поетичних тропів [11, с. 12].

Взагалі, в історії було дуже багато шкіл, які вивчали міфології. До таких можна віднести: марксистську школу, суть якої полягала в вивченні принципу діалектичного та історичного матеріалізму; стоїцизм, що вивчав міф як алегорії; епікурейці, що також вивчали міфи в якості алегорій та в якості підтримки жреців; Просвітництво (Фонтенель, Вольтер, Дідро), антропологічна школа, що вважала міф етнографічною теорією, соціологічна школа (Дюркгейм, Леви-Брюль), що вивчала міф як відображення соціальної реальності та ін.

На сьогоднішній день можна знайти десятки різноманітних визначень міфу, а літературознавче використання цього терміну досить різноманітне і є достатньо суперечливим. У вузькому значенні термін міф описує в основному сукупність фантастичних переказів і сказань про вигаданих істот, культурних героїв, богів, чудовиськ і інше. З цього визначення в сучасному світі ставляться до міфу як до якоїсь вигадки або неправди. У широкому значенні міф - це смислове поле культури, яке є особливою формою побудови семантичних полів, предметів і явищ, і яке проявляється у всіх артефактах культури. Отже, це визначення не має в собі негативної конотації, яка властива міфу у вузькому значенні. Дослідник А. Лобок в своїй роботі «Антропологія міфу» називає це подвійне значення – «кентавричністю» міфа.

*«Мы употребляем это слово для обозначения двух, казалось бы, прямо противоположных феноменов. Феномена слабости и феномена силы» [6].*

У міфа є два полюси. З одного боку, будь-який міф є якась ілюзорність. Ілюзорність, очевидна для зовнішнього спостерігача, але абсолютно не очевидна для самого носія даного міфу, і саме тому багато людей помиляються, коли називають первісних людей неосвіченими дикунами. Для печерних людей міфи пояснили зовнішні явища точно так же, як зараз сучасна людина в усьому спирається на науку. З іншого боку, на перший погляд, цю ілюзорність можна з легкістю спростувати, однак міф постійно демонструє свою фактичну неспростовність. Будь-який міф досить стійко вкорінюється в мисленні, настільки стійко, що якісь факти самі по собі виявляються не здатні його спростувати. Більш того, побутування міфу в культурі виявляється починено зовсім несподіваному для раціоналістично мислячого розуму закону: ступінь стійкості міфу абсолютно не залежить від ступеня його ілюзорності [6, с. 11].

Цікавим питанням є те, що багато дослідників міфології задавалися питанням - чому для первісної людини яйце було першоосновою світу, сонце биком, а зміна пір року залежала від місця розташування Персефони? Чому якийсь свідомо фантастичний вимисел служив поясненням природи? Для первісної людини правдиве те, що відповідає структурі його переживань, тобто всі ці «фантастичні оповіді» настільки щільно вплетені в структуру її особистих переживань, настільки сутнісно в самій структурі її повсякденному житті, що ступінь істинності цього судження для неї вже абсолютно несуттєва.

А. Лобок каже, що точно так само, як міфи для печерної людини, так і істини сучасної людини носять глибоко надопитний характер, якщо мати на увазі під досвідом індивідуальний досвід особистості. Все, що сучасна людина називає істиною, так чи інакше санкціоновано деяким колективним досвідом культури, недоступним для особистого сприйняття окремого індивіда [6, с. 14].

Кожна сучасна людина знає, що USB-флеш-накопичувач служить для того, щоб зберігати інформацію і переносити її з одного пристрою на інший. Але ця наявність "інформації" є досить містичною властивістю, яка ніяк не може бути посвідчена життєвим досвідом цієї людини. Єдине, в чому можна переконатися, так це в тому, що цей пристрій можна помацати, зламати і підключити до різних пристроїв, проте на підставі цього досвіду зробити висновок про те, що в гаджеті міститься "інформація" неможливо. З цього випливає, що сучасна людина переконана в наявності інформації на «флешці» тому, що вона прийняла на віру відповідне знання своєї культури.

## **1.2. Міф у системі культури. Особливості міфосвідомості**

Міфосвідомість – це історично перший тип суспільної свідомості, який і до сьогодні складає функціональну та змістовну основу мислення на індивідуальному та, особливо, груповому та колективному рівнях.

Характерні риси міфологічної свідомості (за Токаревим) [1, с. 12]:

- 1) Антропоморфізація/олюднення – первісна людина не виділяла себе з навколишнього середовища і з цього випливало олюднення об'єктів, які її оточували. Вона приписувала свої властивості предметам живої і неживої природи - з цього випливає, наприклад, величезна кількість міфологічних персонажів, які мають зооморфний або антропоморфний зовнішній вигляд;
- 2) Символізм – Токарев в передмові до «Міфів народів світу» говорить, що міфологічне мислення оперує конкретним і персональним, маніпулює зовнішніми вторинними чуттєвими якостями предметів; об'єкти зближуються за вторинними чуттєвими якостями, по суміжності в просторі і в часі;
- 3) Заміна причинно-наслідкових зв'язків прецедентом – походження феномену видається за його сутність (в небі блиснула блискавка не через тертя хмар, а через те, що бог грому гнівається);

- 4) Наявність профаного та сакрального часу – нинішній стан речей є наслідком давно минулих днів. Основні міфологічні сюжети проявляються в цьому «минулому», в якому існували першопричини і прототипи. Цю характерну рису можна побачити і в сучасності – величезна кількість людей схильні говорити: «... а от раніше було краще!»;
- 5) Етіологізм – в міфі уявлення про будову світу передаються у вигляді розповіді про походження тих чи інших його елементів;
- 6) Колективна свідомість – «колективний практичний досвід, який би він не був, накопичувався безліч поколінь, тому лише він розглядався як досить надійний» [1, с. 13].

Міфологічна свідомість являє собою такий тип світобачення, в якому різноманітні уявлення складаються в єдину картину світу, яка складається з синергії реальності і вигадки, розуму і емоцій, природного і надприродного. Міфологія синтезувала в собі різні функції світогляду, які, були ще не до кінця розвинені. Все, що відбувається в міфах володіє певним значенням своєрідного зразка для відтворення. Насправді міфи повідомляли не тільки про походження світу, тварин, рослин і людини, а й про найважливіші події, після яких людина стала тим, чим вона є в даний час, смертною істотою тієї чи іншої статі, організованою в суспільстві і вимушеною, щоб вижити і працювати відповідно до певних правил [18, с. 21]. Міфи служили свого роду способом збереження життєвого досвіду народу. При цьому запам'ятовувалися не тільки уявлення про дійсність, а й прийоми мислення, які допомагали орієнтуватися в навколишньому світі. Ось як міфи насправді долають свій статус байок та дитячих історій, як вони стають чимось більшим, ніж просто описом, єдина функція яких - розважати. Міфи не тільки пояснюють світ людині і спосіб її існування в світі, але, коли людина згадує і відтворює їх, вона виявляється здатною повторити те, що боги або герої зробили спочатку. Знання міфів допомагає наблизитися до таємниці

походження всіх речей, тобто людина дізнається не тільки те, яким чином все виникло, але також і те, яким чином виявити це і відтворити, коли все вже зникне.

- 1) Лосєв в своїй праці «Діалектика міфу» наводить такі основні закономірності міфології [7, с. 222]:
  - 1) Одночасне існування предмету в багатьох іпостасях (Сатана, Диявол, Біс, Чорт тощо. Тут всюди синтез відчуженості з максимально-чуттєвою даністю і також всюди оцінка з точки зору чистоти первозданного буття);
  - 2) Закон перевертництва (тут емпіричне життя особистості збіглося (принаймні до певної міри) з однієї, зі сторін ідеального стану особистості, а саме з її «всюдиприсутністю» і нескінченною різноманітністю);
  - 3) Тяжіння до представлення предметів в їх ідеальному аспекті (шапка-невидимка, скатертина-самобранка, найсильніші богатирі - все це є результатом свідомості первозданної досконалої особистості, мислима тут як фізична міць, так як в абсолютному самоствердженні особистості повинна бути і абсолютно велика фізична міць) [7, с. 222].

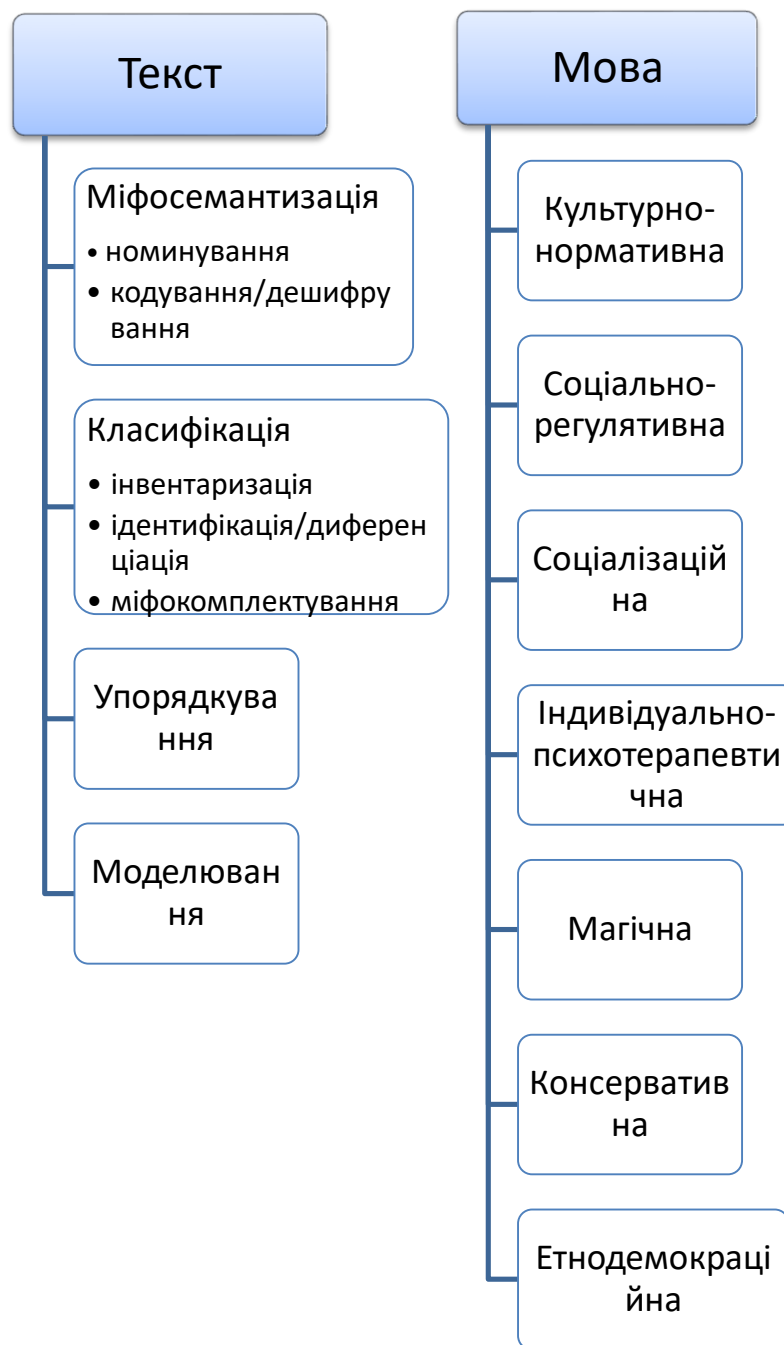
Також А. Лосєв пише, що особистість, історія і слово – це діалектична тріада, яка існує в надрах самої міфології. Через це в міфології наявні такі складові [7]:

- 1) Вчення про первозданне світле буття;
- 2) Теогонічний та історичний процес;
- 3) Первозданна сутність, які дійшла до ступеня самоусвідомлення себе в інобутті.

### **1.3. Функції міфу**

Дослідниця Н. А. Лисюк в своїй праці «Сутність міфу та його функції» виокремлює дві основні функції міфу, які в свою чергу, поділяються на менші функції. Міф, як текст, і міф, як мова [5].

Таблиця 1. Функції міфу



### Міф, як текст

Перша функція міфу, як тексту – це міфосемантизаційна, яка має дві операції: номинування (надання імені) та кодування/дешифрування. Суть цієї функції полягає в називанні світу. Вона допомагає первісній людині «створювати» її світ за допомогою називання предметів або «кодування» навколишнього середовища. Якщо людина не знає імені або «коду», то для неї цього предмета не існує. Олександр Потебня писав, що в слові

закодований конкретний образ, конкретна внутрішня форма, пам'ять про яку з часом була стерта. Замість неї на перший план вийшов зв'язок зі смислом, певна знакова конвенційність [13].

Наступна функція – це класифікація, яка має в собі наступні прояви: інвентаризація, ідентифікація/диференціація та міфокомплектування. Ця функція полягає в тому, що первісна людина намагається відмежувати одну річ від іншої. Через те, що в світі античної людини є багато слів або імен, первісна свідомість тяжіє до складання довгих списків, тому що вона ще не знає процесу абстрагування. Ідентифікація/диференціація – це операція по утворенню протилежних систем ознак, які називаються бінарними опозиціями (День/ніч, світло/темрява, верх/низ, жінка/чоловік). Міфокомплектування пов'язано з прив'язкою атрибутів. Для первісної людини будь-який предмет має атрибутивні характеристики, тому що це дуже полегшує життя.

Третя функція – це упорядкування. Воно може бути лінійним (перерахування предметів), циклічним (життя та смерть людини), кумулятивним (додавання, вичерпна послідовність дій) та ієрархічним (від найціннішого до менш цінного). Упорядкування також включає в себе аксіологічну функцію – міф не тільки упорядковує світ, а і оцінює його, приписує певні ціннісні характеристики. Але важливим моментом є те, що міф знаходиться поза мораллю – якщо сучасна людина оперує такими етичними категоріями як «добро» та «зло», то для первісної людини такого розподілу не існувало.

Остання функція міфу, як тексту – моделювання. Це одна з основних функцій міфу, оскільки вона має на меті перетворення дійсності на основі певних принципів. Треба зауважити на тому, що цей прояв властивий не тільки первісній людині – людство майже в кожній епосі створювало певну модель світу: теоцентричну, гомоцентричну, соціоцентричну, політикоцентричну тощо. Для цієї функції характерна наявність розмежування свій-чужий, де «свої» - це твій рід, а «чужі» - це все інше: від

рослин та тварин і до богів та демонів.

Треба додати про ще один важливий елемент міфу, про який пише М. Еліаде - міф відкриває абсолютну священність, тому що оповідає про творчі діяння богів, він виявляє священність їх творіння. Інакше кажучи, міф описує різні, іноді драматичні, виходи священного у світ. Тому у багатьох первісних народів міфи не розповідалися постійно, тільки під час особливих ритуально насичених сезонів (осінь, зима), в священний відрізок часу [19, с. 64].

### **Міф, як мова**

Перша функція в міфі, як тексту – це культурно-нормативна функція. Ця функція полягає в тому, що міф тісно впливає на масову свідомість, йому він регламентує життя та є джерелом ідеології та моралі, він задає культурні стандарти. Згодом, ця функція буде тісно співіснувати з релігією та навіть політикою.

Наступна функція – це соціально-регулятивна. Завдяки неї міф впливає на людський соціум та колектив, він утворює колективні норми. Ця функція співвідноситься з культурно-нормативною саме тому, що вона перебирає на себе політичні функції (ідеологічну також). Міф – це первісна ідеологія, що освячує владу, соціальні претензії, соціальні пільги, привілеї і т.д.

Третя функція міфу – це соціально-психотерапевтична. Суть цієї функції полягає в тому, що міф втілює та «знімає» з людини асоціальні потяги. Якщо в «реальному» житті існує дуже багато табу та заборон щодо певних моделей поведінки, то у міфі царить всюдозволеність. Герої міфів завжди порушують певні обіцянки, майже в кожній міфології наявні інцестні сюжети (а це одно з найжорстокіших табу!) – усе це має вигляд віддзеркаленої дійсності. Людина, дивлячись на це, має побудувати життя всупереч, тобто діяти не так, як боги (аморально), а навпаки (згідно правилам спільноти, в якій вона живе). Божество приймає на себе риси, від яких людині слід позбутися. Також з цією функцією пов'язана роль ритуалу – екстравагантна поведінка та тимчасове знаття табу. Через ритуал, відтворюючи асоціальну модель поведінки, людина звільнюється від

комплексів.

Наступна функція – це соціалізаційна. Міф як механізм втягування людини до соціуму. Він пов’язує її з традиціями, які в своїй більшості пов’язані з переломними моментами життя людини. В якості прикладу цієї функції можна навести обряд ініціації, який був дуже розповсюдженим в архаїчних спільнотах. Можна виділити три стадії ініціації: 1) Ознайомлення новачка з сакральним знанням; 2) Випробування; 3) Зовнішні ознаки. Після того, як людина проходить обряд ініціації, то в неї з’являється «друге» ім’я, друге соціальне народження.

П’ята функція – це індивідуально-психотерапевтична. В цій функції проявляється ізоморфність мовних та фізіологічних структур. К. Леві-Стросс говорить, що шамани в архаїчні часи відігравали роль сучасних психотерапевтів. «Сучасна психотерапія на основі технік психоаналізу є всього лише видозміною основного методу, яким користувались іще шамани» [5, с. 108].

Наступна функція – це магічна. Ця функція полягає в зверненні до покровительства вищих, невідомих та надприродних сил шляхом дистанційної комунікації з невидимими сутностями. Можна виділити такі складові цієї функції: безпосередньо магія, мантика (здобуття знань про майбутнє) та офіра (принесення жертви). Також магічна дія – це діалогічна взаємодія. Цей процес потребує дві складові – мага (або шамана) та безпосередньо обрядодію.

Сьома функція міфу як мови – це консервативна. Суть цієї функції полягає в тому, що міф передає інформацію наступним поколінням. Він збирає, накопичує, зберігає та передає суспільно важливу інформацію нащадкам. Через це міф є певним резервуаром інформації, тому що, коли людина пригадує міф про якийсь об’єкт, то вона автоматично і несвідомо згадує властивості, що притаманні цьому об’єкту. Через це міф зберігає культуру в цілому та зберігає людину.

Остання функція міфу як мови – це етнодемократична. Деякі

дослідники вважали цю функцію доволі «ксенофобною», тому що міф часто возвеличує народ, про який він розповідає, а усі інші народності він навпаки принижує. Саме ця функція допомагає певному етносу залишатися цілим, своєрідним і відрізнитися від «чужих».

Таким чином, міф описує, називає, класифікує і впорядковує навколишній світ людини. Також він висловлює, підносить і кодифікує вірування. Він є джерелом культури і ідеології, він формує колективні норми, захищає і накладає моральні принципи.

#### 1.4. Інтерпретації міфу

Курт Хюбнер в книзі «Істина міфу» вибудував різні інтерпретації міфу по зростанню в них прагнення бачити в міфі не тільки казку, але певний спосіб досвіду реальності, причому зростання цього прагнення збігається з тимчасовою послідовністю типів:

*Таблиця 2. Інтерпретації міфу за Куртом Хюбнером*

<p><i>Алегорична і евгемерична інтерпретація міфу</i></p>	<p>В алегоричному розгляді міфічні історії розуміються як аналогії і персоніфікації природних сил, що є наслідком примітивного невігластва і загального прагнення людини інтерпретувати незбагненне за аналогією з самою собою. У евгемеричному розумінні міф сакралізує царів, героїв і мудреців минулого, у міру їх зростаючої віддаленості в часі</p>
<p><i>Інтерпретація міфу як "хвороби мови"</i></p>	<p>Цю інтерпретацію розвивав М. Мюллер, який говорив, що становлення самостійності певних слів веде врешті-решт до того, що</p>

	вони стають іменами містифікованих суб'єктів. З цієї концепції випливає те, що міф зводиться до певного лінгвістичного аналізу утворення понять
<i>Інтерпретація міфу як поезії і "прекрасної видимості"</i>	Ця інтерпретація стверджує, що міф - це не алегорія, а поезія. Цей тип підтримував і розвивав Гете, який вважав, що міф у кінцевому рахунку є результатом тієї самої фантазії та уяви, яка виражається в силі природі, що творить та організує. Тобто для цієї інтерпретації властиво розуміння міфу як мистецтва
<i>Ритуально-соціологічна інтерпретація міфу</i>	Для розвитку цієї концепції був узятий за основу ритуал, тобто міф розвинувся поступово з ритуалів, які характеризуються скоріше магічним змістом, і потім злився з ними в деяку єдність. Таким чином, ця концепція полягає в тому, що міф тісно співіснує з ритуалом і навпаки, проте міф сприймався вченими цієї школи як щось «первісне», «дикє», яке знаходиться на «нижчому щаблі розвитку»
<i>Психологічна інтерпретація міфу</i>	Цей напрямок досліджувало дуже багато вчених, у кожного з яких

	<p>була своя власна інтерпретація міфу - від міфу, який є необхідною формою духовного звільнення від провини, до міфу, як архетипу, який проявляється у сні. Але всі ці концепції сходилися на тому, що з психологічної точки зору міф досягає глибокого коріння психічного життя і в усі часи вирішальним чином визначає його характер в нормі та патології</p>
<p><i>Трансцендентальна інтерпретація міфу</i></p>	<p>Згідно з цим напрямом, міф, навіть нерозвинений, містить в собі форми свідомості, які володіють апріорною необхідністю. В трансцендентальному сенсі міф розуміється вже не просто як фантазія, а як категоріальна єдність, в якій можна виділити форми і структури, схожі з наукою</p>
<p><i>Структуралістська інтерпретація міфу</i></p>	<p>Цей напрям має справу в основному з логічними формами, якими міф намагається пронизати дійсність, в той час як розгляд його конститутивних змістів відступає, скоріше, на другий план. Він задається питанням не про істинний зміст міфу, а про те, в чому його когерентність, його внутрішній</p>

	логічний зв'язок і тим самим його раціональність
<i>Символічна і романтична інтерпретація міфу</i>	Ця концепція поставилася до міфу дуже серйозно: якщо до Просвітництва до міфу ставилися як до алегорії, якщо інші бачили в ньому швидше результат більш-менш безпосередньої художньої фантазії, якесь "художество", то відтепер вважали, що міф можна зрозуміти як вираз божественної реальності, що безпосередньо сприймається
<i>Інтерпретація міфу як нумінозного досвіду</i>	Представники цієї течії розвивають теорію, що міф є вираз божественної реальності. Представники нумінозної інтерпретації міфу є, з одного боку, істориками, які прагнуть зрозуміти міф в собі самому і в його історичних умовах без проектування на нього сучасних уявлень або його оцінки на основі останніх. З іншого ж боку, міф залишається для них все ще сучасністю. Дослідники цієї інтерпретації припускають реальність і істинність міфу, не роз'яснюючи належним чином, як така посилка може бути задовільно

	обґрунтована в рамках світу сучасних уявлень
--	---

*Таблиця розроблена автором на основі джерела [17]*

Також слід сказати, що Токарев в своїй роботі «Ранні форми релігії» [15, с. 508] каже, що в західній науковій літературі існує 4 головні точки зору про сутність і походження міфології: 1) *натурістична теорія*, яка трактує міфи як ті, що пояснюють і описують природу; 2) *евгемерична теорія* пояснює концепцію міфології так: міфологічні персонажі це колись існували люди, а міфи - гіперболізовані і прикрашені подвиги цих людей; 3) *біологічна теорія* розглядає міфологію як «фантастичне породження пригнічених підсвідомих сексуальних потягів людини» [15, с. 508]; 4) *соціологічна теорія*, яка пояснює міф з точки зору безпосереднього вираження зв'язку первісного суспільства з навколишнім світом.

Міфи і міфологія стали сприйматися набагато серйозніше як культурні явища, коли їх почали вивчати відомі антропологи (Фрейзер, Кассирер, Малиновський) і психологи (Фрейд, Юнг) двадцятого століття.

### **1.5. Архетипічна складова міфосвідомості**

Карл Густав Юнг - швейцарський психіатр, основоположник аналітичної психології, які розробив концепцію архетипів. Згідно зі словником «Міфи народів світу», архетип (греч. *arhetypos*, «першообраз») – це поняття, що широко використовується в теоретичному аналізі міфології, вперше введене швейцарським психоаналітиком і дослідником міфів К. Г. Юнгом. У К. Г. Юнга поняття архетипу означало первинні схеми образів, які відтворюються несвідомо і апріорно формують активність уяви, а тому виявляються в міфах і віруваннях, в творах літератури і мистецтва, в снах і маячних фантазіях [1, с. 110]. Відповідно до цієї теорії людина народжується з готовою психічною структурою точно так само, як вона народжується з готовим тілом, яке пристосоване для життя. Архетипи об'єднують нас з людством (не тільки нинішнім, а й минулим), тому що ці первинні образи

однакові у всіх людей як і будова тіла: кістки, нерви, м'язи.

Однак слід зауважити, що К. Г. Юнг використовував свою концепцію лише в психологічних цілях, але її також можна розглянути з точки зору культурології.

В концепції особистого несвідомого Юнга воно містить втрачені спогади, болісно витісненні думки (тобто навмисно забуті), підпорогові (сублімінальні) сприйняття, тобто чуттєві перцепції, які виявилися недостатньо сильними для того, щоб досягти свідомості, і, нарешті, змісти, які ще не дозріли для свідомості [20, с. 81]. До втрачених спогадів можна віднести всю ту інформацію, яка будь-яким чином перестала бути цінною для людини: сюжет книги, яку людина читала в дитячому садку, кількість дітей маминої подруги, страви, які були присутні на минулих святах та так далі, тобто вся інформація, яка не несе в собі ніякої прагматичної цінності. До болісно витіснених спогадів можна віднести ті думки, які нам неприємні або страшні з певних причин і, які ми навмисно забули в силу їх неприємності. Ці спогади можна переплутати з забутими, проте різниця полягає в тому, що людина цілеспрямовано витісняє спогади, в той час як багато думок забуваються самі по собі, з часом. Підпорогові сприйняття - це ті спогади, які не змогли торкнутися або яким-небудь чином вплинути на нашу свідомість. В якості прикладу можна навести студента, який ходить на лекції, але неуважно їх слухає, і на іспиті він може раптово згадати ту саму інформацію, яку він свідомо не сприймав. Змісти, які ще не дозріли для свідомості - це ті думки, ідеї, які народжуються безпосередньо в несвідомому і в будь-який момент можуть «усвідомитися». У житті прикладів народження в несвідомому безліч - раптове натхнення художників, поетів, музикантів.

Архетипи, таким чином, це форма існування колективного несвідомого. Вони можуть спливати у свідомості людини і, в основному, це відбувається в сновидіннях, тому архетипи можуть мати персоніфікований образ. Найвідоміші і поширені архетипи в концепції К. Г. Юнга - це Тінь, Персона, Аніма/Анімус і Самість.

Тінь - це архетип особистості, в якому укладені всі приховані і пригнічені емоції і спогади людини. Суть цього архетипу полягає в тому, що ця «одиниця» колективного несвідомого особистості вважається темною стороною особистості, в якій зібрані всі відносно негативні якості людини. Не можна називати цей архетип «злим» тому, що важливо розуміти, що не його зміст негативний, а деструктивними вважаються якраз таки його прояви. Архетип Персони тісно корелює, як з Тінню, так і з Его. Суть цього архетипу полягає в тому, що він є певним бар'єром між особистістю людини і її соціумом, він фільтрує вхідну інформацію і є запорукою безпеки Его від зовнішнього світу.

Наступним відомим архетипом К. Г. Юнга є Аніма (для чоловіків) або Анімус (для жінки). У першому випадку - це жіночий прояв в чоловікові, в другому - чоловічий прояв в жінці. Юнг у своїй роботі «Психологія несвідомого» говорить: «Якби мені потрібно було одним словом позначити те, в чому полягає відмінність між чоловіком і жінкою в цьому відношенні, і, таким чином, то, що характеризує анімус на відміну від аніми, то я міг би сказати тільки одне: якщо аніма виробляє настрій, то анімус – думки, і як настрої чоловіка з'являється на світ з темних глибин, так і думки жінок ґрунтуються на настільки же несвідомих, апріорних передумовах» [20, с. 235].

Самість є найцікавішим і незвичайним архетипом, так як в сновидіннях її прояви можуть бути дуже різноманітними і грати абсолютно несхожі одна на одну ролі. Як емпіричне поняття, самість позначає цілісний спектр психічних явищ у людини. Вона висловлює єдність особистості в цілому і є «центром» особистості.

Таким чином, за всю історію людства існувало дуже багато шкіл та дослідників, які вивчали міфологію. Через це існує розмаїття інтерпретацій щодо розуміння міфу – починаю з алегорії та метафори, закінчуючи нумінозним досвідом. Тлумачень міфу є дуже багато, але в міфології завжди наявна архетипічна складова, яка втілюється всюди і, що саме важливе, її

можна застосовувати не лише до психології, а й до вивчення культури також.

## Розділ 2. «Мономіф» Дж. Кемпбела та теорія архетипів Керол Пірсон в відеоігрі «Cyberpunk 2077»

### 2.1. «Шлях героя» та «мономіф» Джозефа Кемпбела

Теорія архетипів Карла Густава Юнга вплинула на багатьох дослідників, як психології, так і культури. Основними для мого дослідження є Джозеф Кемпбел і Керол Пірсон. Завдяки вченню про архетипи К. Г. Юнга Дж. Кемпбел розробив свою концепцію "подорожі героя" або "моноіфу".

Американський філолог в своїй книзі «Герой з тисячею облич» за допомогою міфів народів світу виявив загальну сюжетну структуру «подорожі» архетипічного героя, яку він назвав мономіфом. Тобто, міфічні героїчні сказання мають якийсь «шаблон» подорожі героя. Джозеф Кемпбел розробив концепцію «мономіфу» – однакова структура подорожі героя, яка простежується в усіх міфологіях. У своїй книзі він ділить подорож героя на 3 стадії: 1) Вирушення (Departure), 2) Ініціація (Initiation) та 3) Повернення (Return) [4].

Перша стадія Вирушення (Departure) характеризується такими складовими: поклик до пригоди, відмова від поклику, зустріч з наставником і перехід в «новий» світ. Важливо розуміти, що всі ці аспекти можуть йти в непослідовному порядку, їх прояви в одному міфі можуть відрізнятися від іншого і, що деякі елементи трьох стадій можуть бути і зовсім відкинуті. Так, поклик до пригоди може бути буквально закликком з неба від головного божества міфології, але в іншій історії цим покликком може бути будь-яка істота - провісник. Наприклад, в книзі «Аліса в Країні Чудес» Л. Керолла провісник - це білий кролик. Дж. Кемпбелл говорить, що будь то сновидіння або міф, у всіх цих пригодах образ, який раптово з'являється в якості провідника, що відзначає новий період, новий етап життєвого шляху, завжди оточений атмосферою нез'ясовної чарівності. Те, з чим необхідно зустрітися віч-на-віч, і те, що якимось чином виявляється добре знайомим несвідомому - хоча є невідомим, дивним і навіть лякає свідоме «я» - відкрито заявляє про себе; а те, що колись було виконано сенсу, може дивним чином втратити своє

значення [4]. Таким чином, поклик до пригоди може носити абсолютно різний характер - починаючи з якоїсь надприродної сили і закінчуючи абсолютно випадковою подією або предметом, які привернули увагу героя.

Наступним елементом цієї стадії є відмова від поклику. Дуже часто герої «відмовляються» від заклику тільки через те, що просто звертають свою увагу на інші інтереси, або не приймають його, тому що не вірять точно так же, як Гаррі Поттер спочатку не вірив, що він чарівник. Заперечення поклику перетворює пригоду в її протилежність. Автор каже, що міфи і народні казки усього світу ясно показують, що відмова по своїй суті являє собою небажання піднятися над тим, у чому прийнято вбачати свої власні інтереси [4, с. 95]. Це логічно, тому що все нове лякає і відштовхує. Цей елемент часто символізує дорослішання особистості і/або серйозні зміни в житті.

Далі герой зустрічає захисника – істоту, яка буде супроводжувати його (героя) більшу частину шляху. Вона буде давати герою поради та інструменти для подолання перешкод, іноді навіть самотійно допомагати. Нерідко той самий заклик виходить від захисника. Дуже часто образ захисника може мати старезний дід або баба, але, як було написано вище, всі елементи стадій можуть трансформуватися. Фактично поклик - це перша звістка про наближення цього ініціюючого жерця.

Наступний і останній елемент першої стадії характеризується наявністю певного «порога» або входу в інший світ. Також цей перехід досить часто охороняє сторож, з яким треба або битися, або домовитися, або за допомогою якихось інших засобів знайти спосіб покинути колишній світ. Зазвичай цей поріг представлений як величезні ворота, печера і так далі. Поріг - це точка неповернення. Після проходження через ворота герой потрапляє в невідомий для нього світ, звідки шляху назад, швидше за все, вже не буде.

Другій стадії Ініціації (Initiation) властива величезна безліч елементів і аспектів, які можуть проявлятися абсолютно по-різному. Дж. Кемпбел виділяє такі складові: шлях випробувань, зустріч з Богинею, жінка як

спокусниця, примирення з батьком, апофеоз і винагорода в кінці шляху.

Перейшовши через поріг, герой виявляється в абсолютно чужому, фантастичному світі, де багато відрізняється від його минулого життя і де йому належить пройти ще безліч випробувань. Цей етап є самим варіативним, тому що йому властиво змінюватися по ходу перетворення ідеї твору. Досить складно чітко охарактеризувати Ініціацію, як було з Вирушенням, так як складових цієї стадії безліч, вони по-різному трансформуються і проявляються, але найголовнішим моментом цього етапу є наявність випробувань, їх подолання та в кінці - обіцяна нагорода. Випробувань може бути багато або мало, вони можуть бути важкими або легкими, але суть в тому, що вони є. Під час цієї стадії герой може втрачати друзів, коханих, але він все одно буде рухатися до своєї мети.

Так як Джозеф Кемпбел будував «подорож героя» навколо теорії архетипів Карла Густава Юнга, то під час другої стадії герой завжди повинен мати справу зі своєю Тінню і, або перемогти її, або прийняти її такою, якою вона є, і, відповідно, примиритися з самим собою.

В кінці цього етапу завжди присутня обіцяна нагорода героя, яка точно так же, як і інші елементи стадій, може мати абсолютно різні прояви - буквально нагорода у вигляді золота, священний артефакт або чудесний порятунок життя героя, або наближеного до нього персонажа.

Остання стадія – Повернення (Return). Автор каже, що, коли герой завершує свої шукання, проникнувши до джерела сили або здобувши прихильність якогось чоловічого або жіночого, людського або тваринного її втілення, шукачеві пригод ще чекає повернення зі своїм трофеєм. Ця стадія вимагає, щоб герой приступив тепер до виконання наступного свого завдання - перетворення світу за новими законами за допомогою нагороди і досвіду, які він отримав під час своєї пригоди [4, с. 191]. За Кемпбелом, ця стадія складається з таких елементів: відмова від повернення, втеча, порятунок ззовні, перетин порогу і володар двох світів.

Одним з варіантів стадії Повернення є відмова від повернення. Або

герой не вірить, що може «змінити світ» за допомогою чарівного трофея, або просто не хоче повертатися назад у свій світ з найрізноманітніших причин.

Також однією з варіацій цієї стадії є або втеча і гонитва (коли за героєм женеться якась істота, як було у Персея з сестрою Медузи Горгони), або порятунок ззовні, коли герой самостійно з надприродного світу повернутися не може і йому в цьому часто допомагає вища сила (наприклад, боги).

Таким чином, «мономіф» - це універсальна структура подорожі героїв з міфів народів світу, але також цю концепцію можна побачити і в проявах масової культури, наприклад, у відеоіграх. Я вирішив обрати саме цей вид масової культури для дослідження, тому що він не такий досліджений як фільми, серіали та фентезі-книги.

## **2.2. «Мономіф» через призму гри «Cyberpunk 2077»**

Для дослідження «мономіфу» я взяв відеогру «Cyberpunk 2077» [28], яка вийшла 10 грудня 2020 року. Сетінг гри - це кіберпанк, тобто жанр наукової фантастики, що відображає занепад людської культури на тлі технологічного прогресу в комп'ютерну епоху. Дії гри відбуваються в 2077 році в місті під назвою Найт-Сіті (Night-City) - це американський мегаполіс, який контролюють глобальні корпорації. Також це місто не захищено законами як країни, так і штату, тобто це просто автономна одиниця. У Найт-Сіті відбувається безліч конфліктів через нестримні війни банд і його правлячих структур, які борються за панування. Місто практично повністю роботизовано. Присутня велика бездомність, але вона не виключає кібернетичних модифікацій бідних, породжуючи косметичну залежність і, як наслідок, насильство. Через постійну загрозу заподіяння фізичної шкоди всім громадянам дозволяється відкрито носити вогнепальну зброю в громадських місцях.

Сюжет гри полягає в тому, що гравець управляє самим звичайним середньостатистичним найманцем на ім'я Ві (V). Одного разу йому і його друзі Джекі доручають дуже небезпечну і важливу місію - вкрати біочип у чільної і нещадної корпорації «Арасака» («Arasaka»). Через серію

непередбачених обставин головний герой вставляє собі біочип в голову і після цього йому пускає в лоб кулю той, хто замовив це пограбування. Однак цей постріл активував чіп, який почав процес «відродження» носія і таким чином Ві виживає. Однак виявляється, що на чіпі була записана особистість відомого рокера і не менш відомого терориста Джонні Сільверхенда (Johnny Silverhand), який загинув 50 років тому. Смерть від вогнепальної зброї активувала роботу чіпу і, отже, особистість Ві почала заміщатися особистістю терориста. Чіп не можна витягти, так як це призведе до моментальної загибелі головного героя, тому Ві разом з Джонні Сільверхендом (який живе в його голові і дуже часто коментує дії героя) шукають способи порятунку життя протагоніста. Зі спогадів Сільверхенда Ві дізнається, що у того раніше була дівчина, Альт Каннінгем (Alt Cunningham), яка вважається найкращим нетраннером (хакером) Найт-Сіті і, яка розробила програму «Душогуб» («Soulskiller») здатну копіювати свідомість людей і переносити їх в якусь подобу віртуального сховища. Про неї дізналася «Арасака» і викрала дівчину з метою того, щоб вона створила їм спеціальну версію «Душогуба». У дівчини Сільверхенда не було вибору, тому у корпорації в руках виявилася цифрова фортеця «Мікоши» («Mikoshi»), в якій зберігалися оцифровані свідомості людей. Про це дізнався Джонні Сільверхенд і влаштував рятівну операцію, проте він не встиг врятувати її і Альт Каннінгем стала першою людиною, чия свідомість виявилася замкненою в «Мікоши». Через пару років Сільверхенд знову влаштував атаку на «Арасаку», де підірвав в штаб-квартирі термоядерну бомбу, проте під час цієї терористичної атаки «Арасака» схопила Джонні і теж помістила його свідомість в «Душогуба». Однак ця атака не була марною, так як команда Сільверхенда змогла випустити свідомість Альт з віртуальної в'язниці, і вона вирушила в «кіберпростір» («cyberspace») - віртуальну реальність, яка відрізняється від наших віртуальних мереж і нашого Інтернету. У всесвіті «Кіберпанка» люди навчилися інтегрувати себе у віртуальний простір з тактильними відчуттями, запахами, з різними іншими можливостями. Однак

в один момент «нетраннер» в Мережу випустив безліч вірусів, які згодом стали самостійними штучними інтелектами, які швидко розвивались, і через це «кіберпростір» став дуже нестабільним і небезпечним. І саме там 50 років перебувала свідомість Альт Каннінгем, яка врешті-решт стала найпотужнішим штучним інтелектом.

Ві і Джонні знайшли можливість зв'язатися з Альт, яка сказала, що допоможе розділити їх свідомості за допомогою «Мікоши». Сюжет підходить до кульмінації, і кінцівка гри залежить від вибору гравця: 1) Можна накласти на себе руки без глобальних наслідків на світ; 2) Можна укласти угоду з ворогом, з «Арасакой»; 3) Чи можна звернутися до друзів героя за допомогою. В останньому варіанті Ві і Джонні потрапляють в «Мікоши» і зустрічають там Альт Каннінгем. І виявляється, що Джонні вже практично повністю змінив особистість Ві, тому гравець стоїть перед вибором: або віддати тіло Джонні, а самому піти з Альт в «кіберпростір», або залишити тіло собі, але прожити тільки півроку (в цьому випадку вже Джонні йде і стає частиною Альт) [28].

На цьому переказ гри закінчується, і я перейду до проявів «моніфіму» в даній відеогрі. Так як в грі є три різних прологи, то цей момент я опущу і почну розглядати першу стадію вже на той момент, коли для всіх гравців відкривається однаковий сюжет і геймплей.

Отже, як я писав в теоретичній частині, всі елементи стадій можуть мати абсолютно різні прояви і стояти не в хронологічному порядку (тобто не так, як написано у Дж. Кемпбела). У грі «Cyberpunk 2077» поклик і наставник з'являються не одночасно, а в зворотньому порядку, тобто спочатку герой зустрічається з наставником, а потім вже отримує поклик до подорожі. Наставником для головного героя є його близький друг Джекі, з яким він познайомився в пролозі. Його роль полягає в тому, що він на протязі першого акту гри завжди підтримує Ві, допомагає в бою і в підсумку від нього виходить поклик до подорожі. Тут досить спірне питання, так як Джекі знаходить людину (Декстера), який і доручає героям відправитися на

крадіжку біочипу. Тобто, тут можна виявити два прояви поклику: або Джекі є передвісником, так як знайомить Ві і Декстера, або передвісником є Декстер, тому як він організовує цю місію по розкраданню реліквії. Крадіжку біочипу можна вважати закликком через те, що після цієї події у головного героя починаються всі основні випробування, нові союзники, любов, вороги і так далі, тобто всі складові другій стадії. Але перед тим, як переходити до ініціації, головний герой повинен подолати перший поріг. У грі цей аспект представлений досить незвично, однак дуже чітко - це «смерть» Ві після невдалого пограбування. Після того, як Декстер дізнався, що герої вкрали чіп, але привернули до себе дуже багато уваги, він вбиває Ві і викидає на смітник, де герой завдяки чіпу виживає. Це і є порогом, так як після свого «воскресіння» Ві дізнається, що через чіп він повільно вмирає і пошук універсального спасіння є головним стимулом до продовження подорожі.

Стадія Ініціації в грі починається вмиль після «воскресіння» Ві на звалищі, і відразу ж головний герой виявляє в своїй голові Джонні Сільверхенда - відомого рокера і терориста, який згодом стане основним союзником Ві. На цьому відрізку подорожі і гри головний герой виконує основну квестову лінію (знайти спосіб позбутися чіпу), яка і є тим проміжком у Дж. Кемпбела, в якому герой долає основні труднощі і знайомитися з новими друзями і ворогами. Все це підводить Ві і Джонні до головного випробування - штурму штаб-квартири «Арасаки». Кінцівки гри визначаються через вибор гравця, з чиею допомогою штурмувати корпорацію (але також варто не забувати про те, що можна укласти договір з «Арасакою»). Вибір кінцівки був би хорошим закінченням другої стадії, однак в «Кіберпанку» ця стадія закінчується пізніше.

Джозеф Кемпбел, коли описує випробування, які присутні в стадії Ініціації, пише: «Остання пригода, коли всі перепони і велетні-людоїди залишилися позаду, зазвичай представляється як містичний шлюб тріумфуючого героя-душі з царственою Богинею Світу. Це переломна точка - в надирі, в зеніті або на краю землі, в центрі Всесвіту, під склепінням храму

або в самому потаємному куточку нашого серця» [4, с. 129]. Цей момент є надзвичайно важливим для дослідження, тому що це «останнє випробування» представлено в зустрічі Ві з Альт Каннінґем в «кіберпросторі», тобто це буквально зустріч героя з царственою Богинею Світу. Я вважаю Альт «богинею», тому що за 50 років в «кіберпросторі» її особистість стерлася (принаймні, вона каже, що Альт Каннінґем більше немає, а бачимо ми її зовнішність тільки через те, що це захисний механізм нашої психіки), вона здатна читати думки «конструктів», і вона стала найсильнішим штучним інтелектом в Мережі, тобто вже чимось надприродним. І в двох кінцівках вона знищує «Мікоши», поглинаючи усі «конструкти», тим самим стаючи ще більш трансцендентною. Також дуже цікавим моментом в цьому фрагменті є іменник «герой-душа», тому що в завершальній частині гри Ві знаходиться в «Мікоши» в якості «конструкту» («construct»), тобто у вигляді оцифрованої свідомості. Основне питання відеоігри - чи є у людини душа? Якщо немає, то що тоді з'являється в «Мікоши» після процесу оцифровки свідомості? Якщо погодитися з тим, що концепція душі існує в грі і, що її дійсно можна «накласти» на рядки коду, то Ві є буквально «героєм-душею» і, отже, цитата Дж. Кемпбел про «Богиню» з абсолютною точністю накладається на цей фрагмент гри.

Як такої нагороди в грі немає, проте якоюсь подобою винагороди можна вважати «звільнення» від біочипу і позбавлення від «конструкту» Джонні Сільверхенда в голові Ві. До цього моменту підводить вся стадія Ініціації, і після досягнення мети відразу починається останній елемент подорожі.

Стадія Повернення тут починається після фінального вибору героя: залишити тіло собі і прожити тільки півроку, або залишити тіло Джонні Сільверхенду, а самому злитися з Альт і піти назавжди в Мережу. Також, якщо герой вирішить укласти угоду з «Арасакой», то фінальні вибори будуть трохи відрізнятися: він точно так само може прожити півроку в своєму тілі, або може добровільно піти у «Мікоши» до тих пір, поки фахівці «Арасаки»

не знайдуть йому підходяще тіло для «пересадки» туди його свідомості. Через розмаїття виборів і кінцівок в грі «Кіберпанк 2077» є кілька варіантів Повернення.

Однією з основних варіацій повернення за Дж. Кемпбелом є відмова від повернення, яка представлена в даній відеогрі в трьох різних варіантах:

- 1) Головний герой вчиняє самогубство (це не просто відмова від повернення, це повністю відмова від просування далі);
- 2) Ві укладає угоду з «Арасакою». Фахівці допоможуть позбутися від «конструкту» Джонні в голові Ві, проте повністю врятувати життя герою вони не зможуть і буде вибір, або прожити півроку, або добровільно відправитися в «Мікоши» і чекати, коли фахівці вдосконалять свої технології. Саме другий варіант можна вважати відмовою від повернення, так як Ви стоїть перед вибором повернутися на Землю (операція проходила на космічній станції) або прийняти чергову пропозицію корпорації, тим самим відмовитися від повернення;
- 3) Протагоніст залишає тіло Джонні Сільверхенду, а сам вирушає в «кіберпростір», щоб інтегруватися в Альт Каннінгем. Два важливих моменти: 1) цей варіант кінцівки знову відсилає нас до цитати Джозефа Кемпбела про «Царствену Богиню Миру» [4, с. 129] тому, що злиття героя з Альт - це буквально містичний шлюб тріумфуючого героя-душі з царственою Богинею Світу; 2) ця кінцівка вважається відмовою від повернення тому, що герой не хоче жити в очікуванні найближчій смерті і вирішує віддати тіло Джонні, так як у нього попереду ціле життя необмежене у часі.

В інших випадках Ві повертається в своє тіло, щоб прожити решту півроку - він може або стати легендою цього міста і відправитися на свою найвідповідальнішу і небезпечну місію, або разом з кочовим кланом відправитися подорожувати на інший кінець Америки. У Дж. Кемпбел такі

варіанти Повернення не представлені, але, як було сказано вище, загальні схеми міфів можуть піддаватися всіляким змінам і спотворенням.

З цього випливає, що сюжет гри «Cyberpunk 2077» можна дуже якісно і точно розкласти на стадії «мономіфу» з їх складовими. Крім того, якщо переводити елементи «подорожі героя» в одиниці, то вийде 7 основних елементів (наставник, поклик, поріг, союзник, головне випробування, нагорода, повернення) і, отже, в грі всі ці важливі складові присутні: наставник - Джекі, поклик - операція з викрадення біочипу, поріг – «смерть» Ві, союзник - Джонні Сільверхенд в голові протагоніста, головне випробування - зустріч з Альт Каннінгем в «Мікоши», нагорода - звільнення від біочипу і Джонні, повернення (одне з) – самогубство/уход в «кіберпростір» з Альт/добровільне ув'язнення в «Мікоши» [28].

Таким чином, теорію Дж. Кемпбела можна застосовувати не тільки до міфів та фільмів, але і для відеоігор теж. Існує величезна безліч відеоігор, в яких можна знайти або повну конструкцію «мономіфу», або його частини.

### **2. 3 Теорія архетипів Керол Пірсон**

Наступним дослідником архетипів є американська письменниця, філософ і педагог Керол Пірсон, яка перекладає архетипи на сучасний лад і каже, що архетип - це як програмне забезпечення у комп'ютера, яке допомагає нам виконувати певні завдання. Наприклад, програма для письма дозволяє написати лист, опитування і книгу; інші програми так само здатні виконувати певні функції. Але ці програми перестануть функціонувати повинним чином, якщо людина переплутає їх функції. Точно так же з архетипами [39]. Дослідниця бере фундаментальну теорію архетипів К. Г. Юнга і концепцію подорожі героя Дж. Кемпбелла, об'єднує їх і створює свою власну теорію, яка добре накладається на практичне життя - архетипічні ролі героя, які проявляються в різні етапи його подорожі.

У Керол Пірсон є дві основні праці, в яких вона пише про власну теорію архетипів: «The Hero Within: Six Archetypes We Live By» 1986 та «Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes To Help Us Find Ourselves and Transform

Our World» 1991. В першій книзі дослідниця представила шість архетипів: *Простодушний* (The Innocent), *Славний малий/Сирота* (The Orphan), *Мандрівник* (The Wanderer), *Воїн* (The Warrior), *Мученик* (The Martyr) і *Маг* (The Magician). Однак інформація про ці архетипи застаріла, тому що в 1991 році вийшла її наступна книга, в якій кількість архетипів від 6 зросло до 12.

Остаточний список архетипів Керол Пірсон такий:

*Таблиця 3.1. Архетипи у теорії К. Пірсон\**

Архетип	Стадія подорожі
Добродушний (Innocent)	Розвиток оптимізму, доброти і довіри для початку подорожі
Сирота (Orphan)	Усвідомлення того, що в світі і в житті трапляються погані речі, розвиток реалізму
Воїн (Warrior)	Навчатися змаганням і вмінню ставити цілі і захищати себе
Опікун (Caregiver)	Виявляти турботу і увагу по відношенню до інших
Шукач (Seeker)	Бажання виділятися і пробувати нові речі
Коханець (Lover)	Любити інших, бути романтичним та інтимним
Бунтар/Руйнівник (Destroyer)	Вміти відпускати погані речі і починати спочатку; самостійно завершувати погані ситуації
Творець (Creator)	Демонстрація уяви, оригінальних думок і розуму
Правитель (Ruler)	Бути на чолі, бути відповідальним і жити за своїми правилами
Маг	Міняти навколишнє середовище,

(Magician)	змінюючи свої думки/поведінку
Мудрець (Sage)	Чисте, критичне мислення; формулювання власних думок

\* Розроблено автором на основі джерела: [27]

Як і в теорії Юнга, архетипи Пірсон мають як хороші сторони, так і погані, які проявляються в рисах характеру. Для наочності наведу ще одну таблицю: *Таблиця 3.1. Позитивні та негативні риси архетипів (за К. Пірсон)\**

Архетип	Позитивні риси	Негативні риси
Добродушний	Оптимізм, довіра, віра	Заперечення, наївність, забудькуватість
Сирота	Реалізм, стійкість, емпатія	Цинізм, хронічне невдоволення
Воїн	Дисципліна, відвага	Страх безсилля, зарозумілість
Опікун	Турбота, щедрість, співчуття	Мучеництво, почуття провини за іншого
Шукач	Автономія, прагнення	Відчуження, самотність
Коханець	Пристрасть, ентузіазм	Об'єктивізація інших людей
Бунтар/Руйнівник	Здатність відпустити, революція	Безконтрольна злість, шкода собі/іншим
Творець	Креативність, уява	Бідність, створення безладів
Правитель	Відповідальність, контроль	Жорсткість, елітарність
Маг	Можливість змінювати оточення	Маніпулювання іншими, відчуженість

Мудрець	Мудрість, знання, неупередженість	Пихатість, бездушність
Блазень	Гумор, вміння жити тут і зараз	Безвідповідальність, лінь, шахрайство

\* Розроблено автором на основі джерела: [39]

Керол Пірсон свої архетипи розділяє на 3 групи по 4 архетипу в кожній. Ці групи автор називає «стадіями подорожі героя»: *Підготовка* (до подорожі), *Подорож* і *Повернення*. До першої стадії відносяться архетипи Добродушний, Сирота, Воїн і Опікун. У другій стадії знаходяться архетипи Шукача, Коханця, Бунтаря/Руйнівника і Творця. На фінальній стадії проявляються такі архетипи як Правитель, Маг, Мудрець і Блазень [27, с. 29].

Стадія *Підготовки* характеризується тим, що людина в цьому періоді намагається пізнати себе, інших людей, навколишній світ. Починаючи з самого наївного архетипу, Добродушного, людина далі стикається з труднощами, неприємностями, втратами і стає Сиротою, він розуміє, що світ не ідеальний і, що в ньому є так само і зло. Сирота розуміє, що потрібно з кимось об'єднатися для досягнення спільної мети (стає для когось Славним малим). Потім людина розуміє, що для досягнення будь-якої мети треба впевнено йти вперед і боротися за своє місце під сонцем – перехід в архетип Воїна. Далі Воїн зауважує, що в світі ще є багато Добродушних та Сиріт, і людина намагається стати для них Опікуном. Завдяки турботі про інших, він вчиться так само піклуватися і про себе. Ця стадія характеризується тим, що прищеплює базові характеристики для життя в соціумі: оптимізм, вміння об'єднатися з іншими людьми, здатність боротися за свою мету і турбота про себе і близьких. Однак життя в цих чотирьох архетипах дуже часто не задовольняє людину і з цього моменту починається наступна стадія.

*Подорож* характеризується тим, що ця стадія починається з пошуку чогось за межами себе – архетип Шукача – початок подорожі. Потім людина виявляє, безліч заборон, традицій, забобонів і стереотипів, які залишилися у

нього з «минулого» життя. З цього впливає архетип Бунтаря, який диктує людині його власні, самостійні закони. Дуже часто це супроводжується певним стражданням, яке далі формує наступний архетип – архетип Коханця.

У ньому людина бачить весь світ через призму краси, він закохується в інших людей, в місця, в причини, але ця любов вимагає зобов'язань і робить людину вже не такою вільною, якою вона була раніше. Завдяки здатності любити людина відкриває в собі новий початок – творіння. Тут проявляється завершальний архетип цієї стадії - Творець. Він допомагає людині проявити себе в світі, пояснює, що людина сама здатна змінювати свій власний світ – це мета подорожі героя, і тепер він може повертатися додому. У цій стадії людина вчиться прагнути, відпускати, любити і творити - ці риси допомагають відпустити минуле, щоб навчити творити сьогодення і майбутнє.

Фінальна стадія *Повернення* характеризується тим, що людина вже «створила» свій світ і може в ньому правити – зародження архетипу Правителя. Спочатку, стан «королівства» може людині не подобається, проте з її новою мудрістю він може змінюватися. Далі настає час для Мага – цей архетип унікальний тим, що він спрямований не на фізичний світ, а на духовний, тут людині відкриваються метафізичні питання та істини. Щоб розібратися в цих досить важких питаннях в людині проявляється Мудрець. Цей архетип озирається на минуле людини, аналізує його подорож, шукає там мораль і сенс. Настає повернення додому. Дивовижна подорож людини закінчується Шутом. Цей архетип, як і середньовічні менестрелі, розповідає всім бажаючим свою історію подорожі, без прецизійної серйозності. Тут людина живе і радіє справжнім, не турбуючись про завтрашній день. Фінальна стадія сприяє розвитку в людині таких якостей: прийняття відповідальності за своє життя, перетворення себе та інших, відданість істині і здатність до радості і спонтанності - це і є нагорода за подорож людини.

Добродушний. Люди, у яких активний архетип Добродушного, вірять в абсолютне добро в світі, вони невинні (якщо брати дослівний переклад, то

оригінальний «Innocent» означає «невинний»). Ці люди вірять, що немає лиха без добра [39, с. 11], їхнє життя засновано на глибоких цінностях і переконаннях. Вони оптимістичні та ідеалістичні, постійно намагаються підтримувати інших, кажуть, що в кінці кінців все буде добре. Дуже часто релігійні секти і культи будуються на Добродушних – величезна кількість людей вірять в безумовну істину Отця, проповідника і так далі. Однак дуже часто ідеали Добродушних терплять крах, їх «рожеві окуляри» спадають, і вони починають розуміти, що світ не такий вже і світлий як здавався спочатку [39, с. 11-12].

Сирота. Люди з цим архетипом вже розуміють, що світ не настільки ідеальний – в ньому є погані сторони. В житті таких людей присутнє досить багато скептицизму і песимізму, тому цей архетип схильний до формування певної групи - банда, клуб, фанати фільму/гри/книги, музична група і так далі. Наприклад, якщо їх не влаштовує щось на роботі, то особисто вони висувати претензії не будуть, а, якщо весь колектив буде незадоволений, то вони до них із задоволенням приєднуються. Таким чином, люди з таким архетипом прагнуть до товариства та добросусідства [39, с. 13-14].

Воїн. Людина з архетипом Воїна вже не прагне до знаходження в певних угрупованнях - навпаки, він прагне відокремитися від людей, бути не таким як усі, прокладати свій власний шлях і бути якомога більш індивідуальним. Воїн – це архетип Підготовки, але він може прагнути до подорожі, однак метою подорожі буде не сам процес або нагорода в кінці, а бажання довести що-небудь кому-небудь [39, с. 15-16].

Опікун. Людина з архетипом Опікуна бачить, що в світі дуже багато Добродушних, Сиріт, Воїнів, і він всіляко намагається їм допомогти. Він піклується про інших, намагається «поставити інших на п'єдестал», навіть якщо доводиться жертвувати при цьому собою. Сильний мінус архетипу в тому, що такими людьми дуже часто можуть користуватися неприємні особи. Опікун повинен вчитися не сподіватися на подяку, а так допомагати іншим, щоб це було не на шкоду собі [39, с. 17-18].

Шукач. Суть архетипу Шукача полягає в назві – людина з таким архетипом постійно що-небудь шукає: нову роботу, нові знайомства, новий будинок і так далі. Шукачі дуже сильно цінують свободу і незалежність, не схиляються перед авторитетами і можуть досягати своєї мети унікальними і оригінальними шляхами. Властивий дух авантюризму – сюди відносяться всі ті люди, які вирішують відправитися в подорож за день до відправки [39, с. 19-20].

Коханець. Людина з архетипом Коханця вдячна, пристрасна і віддана, вона здатна бачити у всьому красу і, найголовніше, вона може виробляти красу. Коханець може залазити в душу до іншої людини, допомагати їй, виставити її в хорошому світлі. Комфорт, краса, естетика прекрасного – Коханець складається з усього цього. Не дарма дуже часто замість назви «Коханець» використовують «Естет». Навіть у найважчі і нестерпні часи такі люди до кінця тримають свою маску [39, с. 21-22].

Бунтар/Руйнівник. Цей архетип відповідає за нетрадиційне мислення, пошук нових доріг, передових підходів і так далі. Люди з таким архетипом не думатимуть про те, щоб подобатися всім – вони будуть стояти на своєму і йти до своєї мети, не дивлячись ні на що. Ці люди під час критичної ситуації можуть взяти контроль у свої руки і вирішити все з мінімальними втратами. Дуже часто люди з таким архетипом мають в своєму минулому ситуації, які кардинально вплинули на їхнє життя. Найчастіше ці події негативні [39, с. 23-24].

Творець. Сенс цього архетипу теж зрозумілий з назви – люди з таким архетипом люблять творити. Вони шукають способи самовираження, вони творчі, креативні, люблять демонструвати свою винахідливість. Вони прагнуть створити що-небудь, що може їх прославити. Однак вони не шукають тільки славу – на першому місці тут стоїть спосіб самовираження [39, с. 25-26].

Правитель. Це перший архетип стадії Повернення. Людина з архетипом Правителя чудово керує людьми (не маніпулює, а саме управляє), у неї дуже

хороші лідерські здібності, впевнена в собі і може нести велику відповідальність. Тут людина прагне побудувати свій власний світ зі своїми правилами. Грубо кажучи, відмінно задає стандарти [39, с. 27-28].

Маг. Люди з таким архетипом інтуїтивно зрозумілі, проникливі і надихаючі, вони здатні сприймати і цінувати різні точки зору, чудово усвідомлюють всі наслідки своїх рішень. Для них життя не обмежується тільки у фізичному плані – вони дуже багато часу приділяють своєму духовному стану. Для цього вони можуть молитися, часто розмовляти з психологом, медитувати. Вони розуміють, що пізнання світу не обмежується однією лише наукою, є ще багато трансцендентних речей [39, с. 29-30].

Мудрець. Люди з таким архетипом постійно знаходяться в пошуку істини. Вони шукають не заради самого процесу, а заради того, щоб зрозуміти, як влаштований світ, в чому сенс життя і так далі. Не дарма альтернативна назва архетипу – це Філософ. Для них важливо зрозуміти світ і укласти його в якусь певну концепцію, простежити структуру, на якій стоїть світ, і так далі [39, с. 31-32].

Блазень. Люди під цим архетипом відрізняються неординарністю, здатністю подивитися на будь-яку ситуацію під зовсім незвичним кутом. Вони часто є душею компанії і можуть запросто підняти людині настрій. Часто бувають досить безвідповідальними і несерйозними. Рідко розуміють, коли можна жартувати, а коли краще промовчати. Грубо кажучи, вони все перетворюють в гру [39, с. 33-34].

Отже, Керол Пірсон для побудови своєї концепції використовує теорію архетипів Юнга і теорію подорожі героя Кемпбела. У швейцарського психіатра вона «взяла» безпосередньо теорію архетипів, а у американського філолога вона взяла основні стадії шляху героя: Підготовка, Подорож і Повернення. Всього у Пірсон 12 архетипів по 4 архетипу в кожній стадії:

1) Перші 4 архетипи – це стадія Підготовки, в якій людина знайомиться зі своєю свідомістю;

2) Наступні 4 архетипи – це стадія Подорожі, в якій людина знайомиться зі своїм несвідомим;

3) Фінальні 4 архетипи – це стадія Повернення, яка відповідає Самості Юнга.

Теорія архетипів Керол Пірсон відмінно накладається на сучасність. Авторка у співавторстві створила тест на основі індикатора Пірсон-Марра (Pearson-Marr Archetype Indicator, PMAI), який може пройти будь-яка людина в будь-який час в Інтернеті, щоб допомогти собі краще зрозуміти свої мотиви, несвідомі бажання і думки, які постійно крутяться у неї в голові.

Таким чином, теорія архетипів Керол Пірсон має прикладний характер. Її концепція використовується в маркетингу. У книзі «Герой і бунтар. Створення бренду за допомогою архетипів» розписані всі архетипи на прикладі знаменитих брендів, які допомагають побудувати свій власний бізнес [8]. Крім того, теорія К. Пірсон дуже добре накладається на персонажів фільмів, книг, відеоігор та її архетипи в зв'язці з теорією Дж. Кемпбела можна використовувати для створення захоплюючого сюжету з цікавими персонажами.

#### **2.4. Теорія архетипів Керол Пірсон через призму гри «Cyberpunk 2077»**

Теорію архетипів К. Пірсон також можна розглянути на прикладі відеоігри «Cyberpunk 2077» [28], яку я вище розглянув під кутом «мономіфу» Джозефа Кемпбела. У цій грі присутня досить велика кількість персонажів з різними характерами. Головного героя в даному варіанті розглядати не треба, так як його можна відігравати по-різному. Слід зазначити Джонні Сільверхенда, який більшу частину гри проводить в голові головного героя. Його переважаючий архетип - Бунтар, тому що його буквально називають «терористом», і він завжди йшов проти політиків і корпорацій. Також цікавим персонажем є Ханакі Арасака - одна з власників корпорації «Арасака», з якою головний герой може укласти угоду. Її архетип - це «Правитель». Причому, в ній переважають, як і позитивні якості архетипу,

так і негативні. Вона відповідальна, але жорстока і елітарна. Вона ні перед чим не зупиниться для процвітання її сімейної корпорації. У кінцівці з договором вона навіть «вбиває» свого рідного брата, щоб пересадити в його тіло свідомість їх померлого батька, щоб той зміг зміцнити корпорацію.

Дуже цікавим прикладом прояву декількох архетипів є Джуді Альварес - одна з союзників Ві. Протягом гри вона багато розповідає про своє минуле, з чого можна зробити висновок, що вона пройшла архетип Сироти (так як люди з таким архетипом схильні до формування і вступу в певні банди і угруповання, а Джуді якраз полягала в міській банді під назвою «Шельми»), Опікуна (бо у неї були дві близькі подруги, за якими вона доглядала, але в одному варіанті її використовували, а в іншому її подруга загинула) і на кінець гри в Джуді проявляється архетип Шукача, тому що в кожній кінцівці вона говорить головному героєві, що вона повинна виїхати з Найт-Сіті, щоб знайти своє місце, яке в цьому місті вона знайти не змогла. І навіть в одній з кінцівок вона їде разом з Ві в пошуках нових можливостей і дома.

З цього випливає, що в відеогрі «Cyberpunk 2077» [28] проявляється і «подорож героя» Джозефа Кемпбела, і концепція архетипів К. Пірсон. Таким чином, концепція «мономіфу» Дж. Кемпбела та теорія архетипів К. Пірсон можуть у зв'язці слугувати фундаментом для цікавого кінематографічного або ігрового сюжету: «мономіф» Дж. Кембела створює подорож героя, а теорія архетипів К. Пірсон розробляє цікавих та неоднозначних персонажів.

### **Розділ 3. Генетичний зв'язок міфології та відеоігор. Унікальність досвіду віртуального світу**

#### **3.1. Третинна міфологія**

І. М. Д'яконов в своїй праці «Архаїчні міфи Сходу і Заходу» [3] пише про, так звану, вторинну і третинну міфологію. Він говорить, що ці міфи є метонімічно-асоціативним оформленням доказово хибних положень. Прикладом таких міфів є влаштування царства божого на землі, позбавленого рушійних антагоністичних протиріч, міф про жидомасонів та інші подібні. Автор не розглядав ці категорії детально, так як він вирішив зосередити своє дослідження на первинній, або архаїчній міфології. Однак можна зробити висновок, що третинна міфологія - це все ті міфи, з якими стикається сучасна людина. Тобто, до цього типу міфології відносяться політика, реклама, мода і варіанти сучасного мистецтва, які мають в собі міфологічні конструкції, - відеоігри.

У книзі "Істина міфу" Курт Хюбнер розглядає Конституцію Федеративної Республіки Німеччини, щоб виявити там наявність міфічних і неміфічних уявлень про націю. Він вважає, що міфічне, неміфічне і міфічно нейтральне продовжують своє фактичне співіснування в конституції, з якої випливає все політичне життя [17, с. 332].

Також варто згадати в цьому вимірі статтю Е. Мелітинського «Міф і двадцяте століття» [10], в якій він розглядає міфологічну модель в російській радянській ідеології. Він каже, що «Ранній» час - це підготовка і проведення революції - уявляється як «космізація» дореволюційного Хаосу «в окремо взятій країні». «Культурні герої» - це Ленін і Сталін. Революційні свята – це ритуали і ритуалізовані партійні з'їзди, що живляться революційно-магічною енергією «раннього» часу, - наче відтворюють і зміцнюють цей "ранній" час в сьогоденні. Сталін – це не просто історичний продовжувач Леніна, а його немов би перевтілення («Сталін це Ленін сьогодні»), і наступні після смерті Сталіна вожді - не просто історичні особи, що змінюють один одного, а

також свого роду перевтілення того ж «культурного героя» Леніна [3].

### 3.2. Два втілення міфології у відеоіграх

Є два варіанти проявлення міфології в відеоіграх: пряме використання героїв та міфологічних сюжетів (проста сфера) та побудування відеоігрового простору за законами міфології (складна сфера).

*Таблиця 3. Основні відеоігри, в основі яких лежать відомі міфологічні сюжети та персонажі:*

Міфологія	Відеогра	Прояви
Давньогрецька	«God of War I - III» [41, 42, 43]	Наявність усіх богів давньогрецького пантеону, інші персонажі та місце дії – також мають міфічну основу
	«Hades» [44]	Усі локації та персонажі взяті з міфів
	«Assassin's Creed Odyssey» [46]	Дії гри трапляються за часи Античності. Крім відомих філософів, гравець може зустріти таких істот, як Медуза Горгона, Циклоп та Мінотавр
Германо-скандинавська	«Hellblade: Senua's sacrifice» [38]	Головна героїня заради спасіння свого коханого відправляється до германо-скандинавського

		царства мертвих Хельхейм, де зустрічає саму Хелу та інших міфічних істот
	«God of War 2018» [40]	Наявність багатьох богів германо-скандинавського пантеону, інші персонажі та місце дії – також мають міфічну основу
	«Tomb Raider: Underworld» [34]	Головна героїня археолог, яка знаходить відомі артефакти, які належали Тору, в тому числі – його молот
Змішана	Серія ігор «The Witcher» [29, 30, 31]	Наявність слов'янської, германо-скандинавської та кельтської міфології
	«Until Dawn» [45]	Історія про вендіго, з якими борються головні герої цієї гри, належить до індіанських племен регіону Великих озер, таким як Алгонкіни та Інуїти
	Серія ігор «Tomb	Майже в кожній грі

	Raider» [32, 33, 36]	героїня зустрічається з тими чи іншими міфами різних народів світу – від єгипетської до слов'янської
--	----------------------	--

Серія ігор «God of War» [41, 42, 43] розповідає про напівбога Кратоса (він наявний в давньогрецької міфології), який існує в альтернативній версії Стародавньої Греції, де живе безліч істот з грецької міфології. Основні ігрові рівні - це існуючі місця, наприклад Егейське море і древнє місто Афіни, або гора Олімп, але іноді місцями дії є навмисно вигадані локації. Величезна частина персонажів (Арес, Афіна, Зевс тощо) і противників (гарпії, мінотаври, циклопи і т.д.) взяті з грецької міфології. Але у 2018 році вийшов сіквел [40], який розповідав про пригоди Кратоса в світі германо-скандинавської міфології. Ще до появи вікінгів велика частина гри відбувається в стародавній Скандинавії, в царстві Мідгард, яке населено людьми та іншими міфічними істотами. Інші світи, які герой відвідає як частину історії, включають Альфхейм, містичний світ світлих і темних ельфів; Хельхейм, крижана земля мертвих; і Йотунхейм, гориста земля гігантів.

Серія ігор «The Witcher» [29, 30, 31]

Ця серія ігор заснована на циклі книг "Сага про відьмака і відьмачку" Анджея Сапковського, яка, в свою чергу, містить у собі безліч різних міфологічних відсилань, сюжетів і проявів. Багато людей помилково називають цю серію книг та ігор виключно слов'янськими, так як там присутні такі міфологічні істоти, як дідько («леший»), мара («кикимора»), стриги тощо, однак ці "слов'янські" прояви в іграх і книгах лежать тільки на поверхні. У романах Сапковського, як і в іграх, використовуються епізодичні фольклорні монстри або відсилання до регіональних слов'янських забобонів, але загальна тематика їх робіт має в собі й інші міфологічні прояви.

Наприклад, розповіді Сапковського засновані на відомих казках, від «Білосніжки» до «Красуні і чудовиська», а подальша сага про Відьмака і наступні ігри, в свою чергу, мають у своїй основі світ толкінських ельфів і гномів, чиї рідні мови засновані, відповідно, на валлійських і скандинавських мовах. Більш того, сам автор кілька разів висміював саму ідею «слов'янської фантастики», особливо в своєму маніфесті під назвою «Нет золота в Серых Горах» [14].

Серія ігор «Tomb Raider» [32, 33, 36]

Ця серія ігор розповідає про професійного археолога Лару Крофт, яка дуже часто на своїх розкопках стикається з деякими міфологічними явищами. Наприклад, в грі «Tomb Raider» [33] Лара потрапляє на вигаданий японський острів, яким багато тисяч років тому правила імператриця Піміко, прототипом якої є японська богиня сонця Аматерасу. У наступній грі «Rise of the Tomb Raider» [32] Лара Крофт відправляється до Сибіру на пошуки міфічного міста «Кітеж-град», який присутній в слов'янському фольклорі. Тільки, якщо в першоджерелі він лежав на дні озера Светлояр, то в грі він виявився прихованим в одній горі в Сибіру. Дії наступної гри «Shadow of the Tomb Raider» [36] відбуваються на острові Косумель і в Південній Америці. Протягом гри можна знайти величезну кількість записів, документів і настінного живопису, які відповідають міфологічним уявленням аборигенів.

Таким чином, це були поверхневі прояви міфології у відеоіграх. Розробники ігор навмисно використовували певні механізми реінтерпретації, щоб створити цікавий світ за мотивами вже існуючих міфологічних конструкцій.

Однак, крім простих проявів існують також і більш глибокі міфологічні конструкції, які можна виявити в абсолютно різних відеоіграх. Під глибокими конструкціями я маю на увазі закони «логіки чуда» Я. Голосовкера, який у своїй роботі «Логіка міфу» визначив певні закономірності, які притаманні античним міфами.

*Таблиця 3.2 Простір відеоігри за законами «логіки чуда» Я. Голосовкера\**

Закон	Прояв в давньогрецької міфології	Приклад в відеоіграх
Виконання нездійснених завдань	Видобуток золотого руна, яке охороняє дракон; приборкання крилатого коня Пегаса; проходження Лабіринту і перемога над чудовиськом Мінотавром	Фінал трилогії «Mass Effect» [23, 24, 25], де головний герой може подолати раніше неподоланих ворогів
Абсолютне досягнення цілі	Коли Едіп вирішив загадку Сфінкса, Сфінкс кинувся в море і помер; Коли стріла Геракла встромилася в шуліка, що терзає Прометея, позбавлений від мук Прометей був, як титан, анульований	Гра «Borderlands 3» [37], де існують істоти, які повинні захищати сховище, в якому заточене найнебезпечніше чудовисько в світі. А після його загибелі у «зберігачей» більше немає сенсу існувати
Явність таємного і таємничість явного	Мойри, знання про участь Ахілла	Головний герой гри «Cyberpunk 2077» [28] знає, що він помре, але не знає, як саме
Закон невиключеного третього	Герої, які здобули вічне тілесне життя на Островах Блаженства: Ахілл, Менелай, Еак та інші	«Конструкти» в грі «Cyberpunk 2077» [28]; Сірі Стражі в відеогрі «Dragon Age: Origins» [22]

Все ілюзорне дійсне, все дійсне ілюзорно	Примарна Єлена, через яку відбулася Троянська війна	Вся гра «The Neverhood»
---	---	----------------------------

\*Розроблено автором на основі джерела [2]

Голосовкер в своїй праці «Логіка міфу» [2] виділяє певні закони, які проявляються в «логіці чуда». Один з них це – виконання нездійснених завдань або «выполнение невыполнимых заданий» [2]. Важливим аспектом цього закону є те, що виконання нездійснених завдань - це диво, і цього дива можна досягти тільки за допомогою іншого дива (наприклад, за допомогою божества). В якості міфологічного прикладу автор наводить Приборкання Пегаса Беллерофонтом за допомогою чарівної вуздечки, яку подарувала йому уві сні богиня. Для подолання Медузи Персею знадобилися крилаті сандалі Гермеса, шолом-невидимка Аїда, чарівний щит і сумка німф.

Дуже явні прояви цього закону можна відстежити в відеоіграх, причому в двох проявах: в масштабному або сюжетному, та на рівні геймплея. Як приклад масштабного прояву можна взяти трилогію ігор "Mass Effect" [23, 24, 25], а саме, її фінал [25]. Сюжет гри відбувається в далекому майбутньому, коли людство змогло повноцінно вийти в космос і налагодити контакт з іншими расами. Головний антагоніст існує там в особі цілої високорозвиненої раси, яка кожні 50000 років повертається у Всесвіт з метою знищити, або як вони це називають - провести жниву, всіх цивілізацій, які досягли певного успіху в розвитку і еволюції. "Женці" (назва раси-антагоністів) за допомогою цього винищення дають можливість менш розвиненим істотам нормально еволюціонувати, так як вважають, що в оточенні високорозвинених рас у менш здібних рас не буде шансу самостійного розвитку.

Ніяка цивілізація процесу жниви запобігти не могла, проте під час кожного циклу розвиненим рас вдавалося збирати невеликі шматки інформації про створення універсальної зброї проти Женців, які вони потім передавали майбутнім циклам. За допомогою цієї накопиченої всіма

попередніми цивілізаціями інформації, у людства з'явився шанс побудувати цю зброю (чудо) і з великими труднощами здолати Женців (виконати нездійсненне).

Якщо брати прояв цього закону на рівні геймплея, то в цьому випадку він проявляється набагато частіше. Як приклад візьму дві гри - "Hades" і "Dragon Age: Origins" [22]. У першій грі головний герой - це бог Загрей і основним елементом геймплея є те, що він отримує цінні нагороди від олімпійців (чудо) - посилення або нові здібності, тематично пов'язані з певним богом. Без цих "чудес" проходження гри стає практично неможливим.

У другому варіанті на початку гри гравцеві дається на вибір три основні класи майбутнього персонажа - воїн, розбійник і маг. Після вибору, у персонажа з'являються відповідні вміння (чудо), які потрібні для того, щоб знищити злих міфічних істот, що населяють світ.

«Абсолютне досягнення цілі» - ще один закон, який описує «логіку чуда». Суть цього закону полягає в тому, що в міфі може існувати певне явище, яке завжди переслідує одну і ту ж мету, однак, якщо це явище не виконає своєї мети, то воно повинно бути анульовано. Закон абсолютного досягнення мети визначає абсолютність подолання перешкоди або розрішенню заданої герою задачі. Як приклад можна взяти гру «Borderlands 3» [37], в якій існують істоти, суть яких полягає в тому, щоб вони охороняли Сховище, в якому заточене саме жахливо чудовисько в усьому світі. Після того, як це чудовисько переможене, то ці «зберігачі» втрачають всю свою функцію і сенс життя. Вони не анулюються, однак стають марними. Цитата з одного документа з гри: «What will happen, I wonder, when all the Vaults are empty, and all the terrors dead? Will the Guardians still stand their vigil? Will they find a greater purpose? And what is stopping them from finding it now?» [26] Переклад: «Цікаво, що станеться, коли всі Сховища спорожніють, а всі жахи будуть мертві? Чи будуть Зберігачі як і раніше нести бдіння? Чи знайдуть вони велику мету? І що їм заважає знайти її зараз?».

Також цікавим проявом «абсолютного досягнення цілі» є окуляруми в відеогри «Dragon Age: Inquisition» [21]. Це загадковий пристрій, що представляє собою людський череп з вбудованим в праву очну ямку кристалом. Метою його існування є виявлення загадкових осколків, які розкидані по всьому континенту. Після того як за допомогою окулярума знайдено осколок, то цей загадковий пристрій перестає працювати.

Наступним законом є «явність таємного і таємничість явного». Суть цього закону полягає в тому, що багато героїв міфології знають долю світу або свою власну, проте вони знають майбутнє не до кінця. Як приклад автор говорить, що знання-ні-до-кінця дано і Ахіллу. Участь Ахілла заздалегідь вирішена при народженні: вона відома його матері Фетиді, вона відома самому Ахіллу. Після загибелі Патрокла йому ще раз передрікає про неї Фетіда; йому пророкують про неї його чудові коні; йому передрікає вмираючий Гектор. Ахілл знає, що після загибелі Мемнона настане незабаром і година його загибелі, і він все ж вбиває Мемнона. Але одного він не знає: від чиєї руки загрожує йому загибель. Це останнє знання не дано Ахіллу. Тільки сам міф знає, що вразить Ахілла стрілою в ногу прикритий чином Паріса Аполлон. І тут при всій явності таємного наявна таємничість явного. Хорошим прикладом цього закону є доля головного героя гри «Dragon Age: Origins» [22]. Щоб врятувати свою країну від нечисті, він повинен стати «Сірим Стражем», а для цього потрібно випити кров породжень тьми. Якщо людина пережила обряд звернення, то вона стає несприйнятливою до скверни від нечисті, однак це також означає те, що Сірого Стража в будь-якому випадку чекає загибель. Або він помре в бою від звичайного породження темряви, або помре в сутичці з головним демоном, або помре через 10-15 років, так як всі Сірі Стражі, якщо не вмирають в бою, то через обряду посвячення через багато років божеволіють і самі стають породженнями темряви.

Наступний закон – це закон невиключного третього. Його суть полягає в тому, що міфологічні сюжети не обмежуються станом, в якому люди

можуть бути або живими, або мертвими. Автор каже, що - мертві можуть бути живими і навіть вічно живими, хоча і відчуженими від світу живих. Звичайно, можна взяти гри, в яких існують царства мертвих або якісь подібності Островів Блаженних, проте набагато цікавіше розглянути трохи інші прояви. Так, в грі «Cyberpunk 2077» [28] існують «конструкти» людей - тобто оцифрована свідомість людини. Наприклад, є Альт Каннінгем, дівчина, яка створила програму, що дозволяє оцифровувати свідомість людини. Так вийшло, що вона виявилася першою людиною, на якого застосували «Душогуба». З цього випливає, що її фізичне тіло було живе в той час, як її свідомість існувала в «кіберпросторі». Тобто, вона була ні живою, ні мертвою.

Останній виявлений закон Я. Голосовкера – це все ілюзорне дійсне, все дійсне ілюзорне. Суть цього закону проявляється в тому, що логіка міфу бере метафори і тропи і говорить, що це – існуючі речі. Тобто в міфах літературні прийоми – це суть речі. Автор говорить, що крилатий кінь Пегас крилатий не тільки алегорично в сенсі символу поетичного натхнення (оскільки поетичне натхнення вище дикої фантазії): він дійсно крилатий і злітає вище жахливої Химери. Я доволі довго розмірковував над відеоіграми, де метафори можуть бути реальністю та згадав стару гру «The Neverhood» [35]. Весь світ цієї гри зроблено розробником з реального пластиліну. У грі є моменти, де героя може розплющити величезна кувалда і через те, що він пластиліновий, він зможе без проблем надутися знову. Крім того, в грі зустрічаються епізоди, де герой може виліпити з пластиліну потрібний предмет для проходження рівня. Тобто, весь цей світ буквально створений руками людини, але в той же час, він є віртуальною метафорою, бо ми його не можемо доторкнутися - тільки споглядати через екран.

### **3.3. Унікальність відеоігрового досвіду**

Сучасна людина так зацікавлена в віртуальних світах через те, що її в житті оточує контрверсійність, нелінійність і множинність сценаріїв. Саме через цю «багатозначність» відеоігри захоплюють увагу: хтось хоче в них

відчутти той фундамент думок, який відсутній в реальному житті, а хтось навпаки ще більше хоче зануритися в цю контраверсію. Багато людей вважають, що читаюча людина може прожити тисячу життів, а та, хто не любить читати – тільки одну – мені здається, що цю фразу можна застосувати і до ігор також. Унікальність відеоігор і проявів в них міфологічної свідомості полягає в тому, що, якщо при прочитанні книги у нас виникає лише тактильний та трохи візуальний досвід, то при проходженні відеогри взаємодіють усі три типу досвіду: тактильний, візуальний і аудіальний. Крім того, їхня взаємодія є обов'язковою, тому що дуже важко уявити гру, в якій відсутній один з цих елементів. Саме цей взаємозв'язок обумовлює створення та існування ігрових шедеврів, які уже в наш час відносять до мистецтва.

#### *Тактильний досвід у відеоіграх*

Якщо порівнювати з книгами, то і при прочитанні, і при проходженні відеоігри у людей з'являється тактильний досвід. Багато людей не люблять електронні книги лише через те, що вони не можуть відчутти безпосередньо книгу у своїх руках, не можуть перегорнути сторінку та помацати обкладинку. Гравець також не може торкатися безпосередньо гри, але для цього існують гарні посередники - комп'ютерна миша, клавіатура та геймпад. Завдяки цим пристроям той, хто грає, може доторкнутися до гри та «відчутти» її: майже уся кількість операцій у відеогрі виконується через ці пристрої. Якщо миша та клавіатура використовуються лише за комп'ютером, то тактильний аспект можна гарно розглянути на прикладі геймпада. Геймпад – це пристрій введення для двох рук, що використовується для керування ігровим процесом відеогри, передусім на гральній консолі. Грубо кажучи, це якийсь синтез миші та клавіатури, тому що він виконує ті ж самі функції на консолі, що і пристрої для комп'ютера. Крім того, в геймпаді передбачена функція вібрації - в певний момент гри прилад буде вібрувати з різною силою. Ці моменти різні - починаючи від ігрових вибухів і отримання шкоди персонажем, закінчуючи напруженими моментами, коли треба вести себе максимально тихо. Наведу як приклад гру «Until Dawn» [45]. У цій грі є

моменти, коли сліпий монстр з гарним слухом знаходиться поруч з головним героєм. Для того, щоб монстр його не помітив, той повинен не рухатися і залишатися максимально непоміченим. Для цього гравець теж повинен тримати геймпад в нерухомому стані, адже при найменшому русі руки монстр вб'є головного героя. Ці функції геймпада відмінно передають тактильний досвід гри - може здатися, що це зовсім нічого, але, насправді, ця легка вібрація або ж напружена бездіяльність дуже сильно впливають на сприйняття ігрового світу. Сюди ж можна віднести такі прилади як ігрові рулі. Зазвичай їх встановлюють фанати гонок для того, щоб можна було якомога реальніше управляти машиною. Тобто, гравець рулить не мишею і клавіатурою, а справжнім кермом. Нерідко разом з цим приладом йдуть ігрові педалі - разом з ними і кермом управління ігровою машиною практично нічим не відрізняється від керування справжньої машиною. Таким чином, миша і клавіатура не дозволяють нам в прямому сенсі слова доторкнутися до гри, але вони допомагають нам керувати грою, а геймпад вже практично зливається з грою.

#### *Візуальний досвід у відеоіграх*

Візуальний досвід у гравця під час проходження відеоігри з'являється, насамперед, під час сприйняття «картинки». Те, що відбувається на екрані монітора, формує візуальний досвід. Крім того, це один з найбільш важливих елементів комерційної привабливості відеоігор. Візуальність гри відрізняється від кінематографа, але не відкидає його повністю, а успадковує деякі моменти: можливість зміни плану, використання спецефектів і т. д. Дуже часто для хорошого розкриття гри використовують «сінематік» - використання кінозасобів для створення певного настрою перед або під час гри. Цю «картинку» гри можна назвати одним словом - графікою. Графіка гри повинна бути надмірною, яскравою (в деяких моментах), привабливою для очей, повинна відмінно передавати ігровий простір, взаємодію персонажів з об'єктами та інше. В результаті у гравця повинен виникати ефект візуального задоволення від барвистості, детальності, чіткості та

легкості поводження з графічними елементами. Дуже багато ігор прагнуть до реалістичної графіки, але, слід сказати, що у багатьох відеоігор це фішка - нереалістична графіка. Від того, що ігрова картинка мало чим схожа на реальний світ, гра гірше не стає. Навпаки, це підкреслює, що людині хочеться пережити досвід чогось нереального, того, що в реальному житті з ним навряд чи трапиться. Але реалістична графіка багато в чому допомагає повністю відчувати гру, насититися нею. Формування візуального досвіду добре простежується на психологічних жанрах відеоігор і на хоррор-іграх. Різкі мерехтіння, «скрімери», швидка зміна картинок та інше дуже сильно впливають на візуальне сприйняття. У наступному підрозділі я повернуся до цієї теми.

#### *Аудіальний досвід в відеоіграх*

Не існує сучасної відеоігри, яка була б повністю без звукового супроводу. Мало не до кожної нової гри AAA-типу прикладається один, а то й кілька, альбомів з саундтреками. Що вже говорити і про внутрішньо-ігрові звуки: щебет птах, звуки дощу і вітру, звуки кроків, озвучка та інше. Грубо кажучи, аудіальний досвід у людини в відеоіграх формується точно так же, як і в реальному житті. Внутрішньо-ігрові звуки не узяті з нізвідки - всі вони записуються розробниками з реального життя. Є величезна кількість прикладів, коли люди, які відповідають за звуки в грі, записували звук відкриття баночки з-під пива, сповільнювали в 10 разів і накладали на звук зльоту космічного корабля у відеоіграх. Треба звернути увагу і на візуальний досвід, тому що візуальність і аудіальність у відеоіграх практично завжди взаємодіють. Мало, хто захоче дивитися на картинку повністю без звуків, і також мало, хто захоче що-небудь слухати, дивлячись в нікуди. Для прикладу цієї взаємодії згадаю гру «Hellblade: Senua's Sacrifice» [38]. Ця гра оповідає про кельтську дівчину-войовницю, яка все життя страждає психозом. Розробники за допомогою цієї гри хотіли показати нормальну та якісну репрезентацію людини з ментальними захворюваннями, тому що в масовій культурі стало популярно показувати психологічні проблеми виключно у

лиходіїв. Щоб ця репрезентація вийшла якомога більше якісною, творці на всіх етапах розробки радилися з людьми, які страждали від психозу, і навіть залучили в якості консультанта професора Кембриджського університету Пола Флетчера. Ця гра за допомогою візуальності і аудіальності намагалася максимально точно передати досвід людини, що страждає психозом. З самого початку проходження гравця просять одягнути навушники, тому що в відеогрі задіяна спеціальна звукова система для точної передачі голосів в голові головної героїні. Кожну хвилину проходження гравець чує ці голоси і за допомогою навушників вони стають максимально реалістичними - наче голоси спілкуються не з головною героїнею, а з гравцем. Також в грі є багато різких, несподіваних моментів, які теж супроводжуються звуком. Треба сказати, що розробникам вдалося передати досвід людей з психозом - після виходу відеоігри автори опублікували відгуки від фанатів і ось один з них: «I had a psychotic break several years ago. My brother never understood. I overheard him say he was ashamed of me. After this game he turned to me and said he was sorry» [12]. Переклад: «У мене був психотичний зрив кілька років тому. Мій брат так і не зрозумів. Я почув, як він сказав, що він соромиться мене. Після цієї гри він звернувся до мене і сказав, що шкодує».

Також існує багато випадків, коли гравці декілька разів відволікалися від сюжету і просто п'ять хвилин стояли і розглядали пейзажі, слухаючи музику - і все це формувало особливе відчуття, досвід, який неможливо передати або раціоналізувати.

Як можна побачити, у відеоіграх тактильний, візуальний і аудіальний досвіди дуже тісно корелюють між собою. Якщо без миші і клавіатури неможливо управляти грою, то без картинки і звукового супроводу гри не буде зовсім. Через цю взаємодію у гравця формується особливий досвід. Відеоігри інтерактивні, і це кардинально відрізняє їх від усіх інших форм медіа. Гравець не спостерігає за подіями, а як би переживає їх сам - це створює досвід абсолютно іншого порядку.

Відеогра - це не фільм, фільм - це не книга, книга - це не відеогра.

Звичайно, у них є схожі ідеї і внутрішній устрій, але це тому, що всі вони в своїй суті мають наратив. Але послідовність цих трьох феноменів не однакова. Коли хтось читає книгу, він слідує систематичній прогресії: глава 1, глава 2, глава 3 ..., де ніхто не пропускає главу 7, тому що це нібито не важливо для сюжету. Кожен поворот сторінки читач каже: «Я хочу знати більше». Коли людина дивиться фільм, інформація розгортається перед нею, і у неї немає іншого вибору (крім паузи/припинення перегляду). При перегляді фільму аудиторія пасивна і питає: «Добре, що буде далі?» З відеоіграми у людей є інша, унікальна можливість. Вони можуть вибрати варіант «Добре, що буде далі?» і пасивно слідувати за сюжетом вперед, або вони можуть заглибитися в гру з підходом «Я хочу знати більше» і знайти додаткову главу 14,5.

Через те, що гра - це інтерактивний твір, в ній не можна розповідати історію так само, як в книгах, фільмах і серіалах. І щоб правильно розвивати сюжет, розробники додають обмеження – деякі з них очевидні гравцям, а інші майже непомітні (обмеження в тому сенсі, що гравець не може потрапити, наприклад, з першого рівня на останній/в тому сенсі, що, якщо персонаж хоче вийти за межі рівня-карти-локації, то розробники обмежують це текстурами, за які не можна потрапити жодним чином).

Це пов'язано безпосередньо з високим ступенем контролю над історією, який є у гравця. У фільмах і серіалах цей контроль обмежується декількома діями – перемотуванням, паузою, і на самий кінець, пропуском. А в грі, грубо кажучи, користувач сам стає головним героєм. Звісно, при перегляді фільму людина асоціює себе з головним героєм і це також можна назвати тим, що переглядач стає головним героєм. Однак в більшості відеоігор це виражено краще – гравець контролює персонажа і саме через цей тактильний досвід асоціювання з головним героєм в іграх проглядається сильніше. Тобто «медіатори відеоігри» (миша, клавіатура, геймпад) не дозволяють нам в прямому сенсі слова доторкнутися до гри, але вони допомагають нам керувати грою. Такий ступінь контролю впливає на

інтерпретацію сюжету, тому що в традиційному оповіданні історія подається людині в готовому вигляді, а не створюється в співавторстві з гравцем.

Одна з важливих відмінностей ігрових історій від традиційного оповідання полягає в темпі викладення сюжету. Наприклад, довжина проміжку між сюжетними епізодами може варіюватися від десяти хвилин до десяти годин – все залежить від того, чим користувач вирішить зайнятися, і, звісно, від жанру гри. Є відеоігри, які складаються тільки з сюжетних квестів, і, які можна пройти за годину. А є дуже довгі твори, які можна проходити більш ніж за 20 годин. І така нелінійність – унікальна риса ігор. Якщо тривалість фільму 2 години, то і перегляд буде тривати 2 години. Якщо тривалість сюжету (сукупність сюжетних місій, які потрібно виконати для завершення оповідання) в відеоігри на 10 годин, то проходження гри може бути більш, ніж 10 годин. Можна зупинитися і почати розглядати пейзаж або слухати навколишні звуки. Що вже говорити про ігри, де присутні додаткові квести, які не обов'язково треба виконувати для завершення гри. Звісно, при перегляді фільму можна поставити його на паузу і розглядати картинку, яка тобі сподобалась, або можна перемотати і переглянути знову момент, де була хороша музика. Але це буде певним «втручанням» у світ кіно, у той час коли, у відеоігри ці відхилення від основного сюжету не будуть заважати проходженню.

Щоб нелінійність не перетворювалася в недолік для розвитку історії, розробникам доводиться прямо нагадувати гравцеві про події. Наприклад, це можуть бути короткі замітки під час завантажень, в яких описані основні деталі сюжету та попередніх подій. Або це можуть бути NPC (Non-Player Character), які по кілька разів можуть повторювати, що злодій ще на волі і його потрібно якомога швидше зупинити. Такі рішення дозволяють зробити сюжет більш ясным і зрозумілим в умовах постійно мінливого темпу розвитку історії. Дуже часто для продовження сюжету використовують деякі цікаві прийоми. Наприклад, NPC може кричати: «будівля ось-ось вибухне, потрібно що-небудь зробити!». Це стане спонукальною подією, щоб гравець

взявся за вирішення цієї проблеми, незважаючи на те, що в дійсності дому нічого не загрожує. Звичайно, це не стосується тих випадків, коли подібне відбувається посеред місії – швидше за все при такому розкладі запуститься реальний таймер.

Багато в чому розповідь в іграх спирається на призупинення невіри (*suspension of disbelief*). Призупинення невіри – такий стан свідомості, залученості, коли людина перестає відчувати, що твір (книга, фільм, гра, уявлення) є щось штучне, несправжнє, і починає сприймати його як щось дійсне, те, що відбувається в реальному світі [16, с. 84]. Грубо кажучи, людина відкривається для обману. Перебуваючи в цьому стані, людина частково відмовляється від критичного мислення, нехтує деякими знаннями про реальний світ (наприклад, що в космосі немає звуку і не видно лазерів), не звертає уваги, що головний герой міг вже загинути багато раз, але цього не відбулося тільки через те, що треба рухати сюжет, і починає співпереживати персонажам, сприймати себе частиною світу зображуваного, зосереджується на просторі твору, забуваючи про реальне оточення. В іграх він глибше втягується в процес.

Відеогра, навіть з реалістичними візуальними ефектами або сюжетом, як правило, вимагає припинення невіри для пояснення її абстрактної механіки, а також з-за технічних обмежень. Серед прикладів – замовчування про реальні людські потреби персонажа, таких, як їжа, питво, гігієна або сон (але не відновлення здоров'я). Персонаж здатний безперервно керувати транспортним засобом без дозаправки, або витримувати надзвичайні пошкодження і видужувати без медичної допомоги, щоб не переривати процес гри.

Також важливим моментом у відеоіграх є складність проведення межі "залученості". Тобто, з одного боку, в момент гри гравець повинен бути залучений в процес, тому що без цього гра втрачає свій сенс і виявляється нудним заняттям; а з іншого боку, гравець повинен усвідомлювати умовність цього процесу, інакше він просто може вийти на вулицю і продовжити сіяти

хаос вже в реальному житті, наприклад. В силу цієї подвійності умовності і залученості, яка властива ігровому досвіду, межа між гравцем і світом гри виявляється розмитою.

Отже, гра – це симуляція, яка має свої правила і обмеження, тому гравець може досліджувати її межі. І нелінійність оповідання з мінливим темпом історії можуть допомогти в цьому. Ці особливості привели до того, що розповідь у відеоіграх може перевершити наратив творів більш традиційного формату. Ігри – тематичні парки, наповнені різними персонажами. У цьому середовищі можна провести десятки і сотні годин. При цьому автор строго не диктує, чим повинен займатися гравець – користувачі самі вибирають, яку частину ігрового світу і сюжету вони хочуть досліджувати. Геймери можуть проходити основну лінію, побічні квести, дослідити віртуальний світ – все залежить тільки від їх бажання. При цьому формується унікальний для кожного гравця темп оповіді.

У своїй суті відеогра конструює віртуальний світ та міф і через це відбувається погляд на гру через призму міфологічної свідомості саме завдяки витримці атмосфери гри. Сюжет більшості ігор може втратити свою значимість, серйозність і цікавість без підтримки атмосфери. Атмосфера затягує геймера в віртуальний світ. З її допомогою в свідомості геймера формуються певні уявлення і зміст світу гри. Різноманітні досвіди сприйняття віртуального світу, спільно з впливом атмосфери гри, народжують (або відтворюють з досвіду минулого знайомства з міфом) міфологічні уявлення і пояснення в свідомості користувача. Сюжет в даному випадку відходить на другий план і є лише допоміжним елементом формування віртуального світу, його доповненням.

## ВИСНОВКИ

Результати дослідження виявили, що міфологічна свідомість, як прийнято вважати, не витіснилась науковим світоглядом - вона трансформувалася, стала існувати і проявлятися в інших культурних формах. А масова культура (відеоігри в тому числі), в свою чергу, тісно взаємодіє з різними формами культури. Пройшли епохи і тисячоліття, а контакт з міфологічною свідомістю залишився колишнім - тільки, якщо первісні люди взаємодіяли з надприродними силами шляхом прямого спілкування, то сучасна людина контактує з різними міфологічними аспектами через екран.

В ході проведеного аналізу досліджені основні риси міфологічної свідомості та функції міфу. Завдяки цьому, як раніше для первісних людей, міф описував, називав, класифікував і впорядковував навколишній світ людини, він був джерелом культури, ідеології і впливав на формування колективних норм з моральними принципами, так і зараз сучасний міф так само описує і впорядковує світ людини, але вже в середині ігрових всесвітів. Методологія архаїчного міфу нікуди не зникла – вона доклалася до сучасної форми культури. Одним з основних проявів міфу є його архетипічність. Засновником теорії архетипів вважається Карл Густав Юнг з його основними архетипами – Персона, Тінь, Аніма/Анімус та Самість. Свою теорію він використовував лише задля психотерапевтичної практики, але архетипи також можна застосовувати у вигляді культурної концепції, як і зробили подальші дослідники архетипів К. Г. Юнга. Одним з найвідоміших послідовників К. Г. Юнга є Джозеф Кемпбел, який розробив свою концепцію «мономіфу», суть якої полягає в тому, що майже в кожному міфі різних народів головні герої проходять однаковий шлях, який складається з трьох стадій. Завдяки дослідженням К. Г. Юнга та Дж. Кемпбела сучасна філософія Керол Пірсон розробила власну теорію архетипів, які проявляються на певних стадіях шляху або героя, або звичайної людини.

Методологія К. Г. Юнга, Дж. Кемпбела і К. Пірсон, яка повністю

виходить з аналізу архетипів, застосована в роботі до сучасних культурних феноменів, до яких відносяться відеоігри. З цього випливає, що творці ігор (сценаристи і розробники) свідомо використовують сталі культурні конструкції, тобто архетипи, метафори і основні міфологічні елементи для побудови сюжету і відеоігрового світу. Це зумовлено тим, що міф – емоційний, він звертається не до розуму людини, а до почуттів. Архетипи і міфи в цілому завжди емоційно забарвлені, і через це вони «легше» проникають у людську свідомість та, отже, так природньо сприймаються людьми. Відеоігровий міф мімікрує під архаїчний, природний, космогонічний міф, тобто «вельить» свідомістю людини і викликає інтерес. У відеоіграх часто використовуються певні механізми реінтерпретації міфологічних сюжетів і героїв. В одному творі Зевс може бути представлений як головний антагоніст, який хоче перешкодити героєві домогтися своєї мети, а в іншій грі верховний бог грецького пантеону буде навпаки допомагати протагоністу, одарувати його різними артефактами і наставляти на шляху. Ці два різних Зевса є абсолютно різними персонажами, але вони обидва «створені» за прикладом справжнього Зевса з давньогрецької міфології. Такі сценарії є наслідком того контраверсійного світосприйняття, в якому живе сучасна людина. Ігри відображають стан сучасних справ, вони резонують з менталітетом кожної окремої людини і через це формують у кожного унікальний досвід. Контраверсійність та амбівалентність світу присутні на рівні ігор тому, що вони здатні, як і мистецтво, відображати нелінійність та множинність сценаріїв сучасного світу, але відеоігри це роблять за своїми власними способами та законами.

Саме механізми реінтерпретації і сталість культурних конструкцій дозволяють розглядати відеоігри на більш глибокому рівні, наприклад, використовуючи ключову концепцію «мономіфу» Дж. Кемпбела. Якщо перевести основні складові «подорожі героя» в одиниці, то вийде 7 головних аспектів, які притаманні трьом стадіям: наставник, поклик, поріг, союзник, головне випробування, нагорода, повернення. Відеогра «Cyberpunk 2077»

містить в собі всі ці елементи: наставник - близький друг головного героя, поклик - крадіжка реліквії, поріг - «смерть» протагоніста, союзник - поява чужої особистості в свідомості героя, головне випробування - зустріч протагоніста з віртуальною богинею, нагорода - «вилікування» героя, повернення - залежить від кінцівки гри.

Ще одним прикладом використання сталих міфологічних конструкцій є теорія архетипів Керол Пірсон, яка складається з 12 архетипів, які можуть проявлятися в різні моменти «подорожі» героя або звичайної людини. Синтез методологій Дж. Кемпбелла і К. Пірсон репрезентує тяглисть культури і дозволяє простежувати міфологічні конструкції не тільки на рівні психології чи маркетингу, а й на рівні візуальної культури через те, що відеоігри – це певний зріз інтересів і запитів сучасних людей. Деякі аспекти культури просто не можуть дати відповідь на ці запити, а відеоіграм це вдалося за допомогою своєї подвійності і здатності «подвоювати» світ. В цьому культурному шарі людина здатна сама придумати собі світ, самостійно в ньому існувати та проживати «чуже» життя. Можемо припустити, що, якщо в ХІХ ст. цю функцію виконував театр, в ХХ ст. цим займався кінематограф, то в ХХІ ст. цю роль відіграють відеоігри.

З цього випливає, що відеоігри тісно взаємодіють і впливають на несвідомі процеси людського існування, так само, як і міфи за часів Античності. Взаємозв'язок відеоігор і міфології може бути розглянутий в двох аспектах: 1) Навколо міфу будується основний сюжет і головні персонажі, тобто творці ігор свідомо використовують вже існуючі змісти; 2) Основні аспекти відеоігри будуються за законами міфології, наприклад, за законами «логіки чуда» Я. Голосовкера. У грі, як і в міфі, існують певні закони, які не підвладні звичайному, раціональному розуму.

Таким чином, саме через сталі міфологічні конструкції, коректні механізми реінтерпретації і архетипові складові відеоігри вже зараз поступово відкидають статус простої розваги і переходять на рівень артефактів візуальної культури ХХІ століття. Якщо архаїчний міф був

спрямований на пояснення навколишнього світу, то сучасний міф, який проявляється у відеоіграх, спрямований на відтворення різних сценаріїв життя. Принципова відмінність античного міфу від сучасного полягає в тому, що архаїчний міф розповідав про світ, що оточує людину, про його створення, про народження першої людини, в той час як міф у відеоіграх дозволяє сучасній людині самій створити свій власний світ і дає можливість проіснувати в багатьох іпостасях, навіть в якості Бога, як в серії ігор «The Sims».

### СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ:

1. Токарев С. А. Мифы народов мира / С. А. Токарев. – Москва: Советская энциклопедия, 2000. – 671 с.
2. Голосовкер Я. Э. Избранное. Логика мифа. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2010. — 496 с.
3. Дьяконов И. М. Архаические мифы Востока и Запада / И. М. Дьяконов. – Москва: Наука, 1990. – 247 с.
4. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / пер. с англ. О. Ю. Чекчурина. — СПб.: Питер, 2016. — 347 с.
5. Лисюк, Н. А. Сутність міфу та його функції / Н. А. Лисюк. — Київ : Фітосоціоцентр, 2003. — 120 с.
6. Лобок, А. М. Антропология мифа / А. М. Лобок. — Екатеринбург : Банк культурной информации, 1997. — 688 с.
7. Лосев А. Ф. Диалектика мифа / А. Ф. Лосев. – Москва: Мысль, 2001. – 558 с. – (Философское издание).
8. Марк М., Пирсон К. Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипов / Пер. с англ. под ред. В. Домнина, А. Сухенко. — СПб.: Питер, 2005. — 336 с.
9. Мелетинский Е. Поэтика мифа / Е. Мелетинский. — Москва: Академический Проект, 2012. — 331 с.
10. Мелетинский Е.М. Миф и двадцатый век // Избранные статьи. Воспоминания. М., 1998. С. 419– 429.
11. Мелетинский Е.М. От мифа к литературе. – М.: Издательский центр Российского государственного гуманитарного университета (РГГУ), 2001. — 168 с.
12. Нелипа С. Создатели Hellblade: Senua's Sacrifice собрали хвалебные отзывы в особый трейлер [Электронный ресурс] / Нелипа С. // Игромания, 2017. - Режим доступа до ресурсу: [https://www.igromania.ru/news/71165/Sozdateli\\_Hellblade\\_Senuas\\_Sacrifice\\_sobrali\\_hvalebnye\\_otzyvy\\_v\\_osobyuy\\_treyler.html](https://www.igromania.ru/news/71165/Sozdateli_Hellblade_Senuas_Sacrifice_sobrali_hvalebnye_otzyvy_v_osobyuy_treyler.html).

13. Потебня, А. А. Слово и миф / А. А. Потебня. — Москва : «Правда», 1989. — 624 с. — Из истории отечественной философской мысли.
14. Сапковский, А. Вареник, или нет золота в Серых горах / А. Сапковский // Новая Фантастика. — 1995. — № 5: с. 65 – 72.
15. Токарев, С. А. Ранние формы религии / С. А. Токарев. — Москва : Политиздат, 1990. — 622 с.
16. Хрюкин Д.А. «Сотворение мира»: способы образного моделирования в научно-фантастическом кино // Артикульт. 2014. 13(1). С. 81-88.
17. Хюбнер, К. Истина мифа / К. Хюбнер. — Москва : Республика, 1996. — 448 с. — Мыслители XX века.
18. Элиаде, М. Аспекты мифа / М. Элиаде. — Москва : «Инвест – ППП», 1996. — 240 с.
19. Элиаде, М. Священное и мирское/ Пер. с фр., предисл. и коммент. Н.К.Гарбовского. — М.: Изд-во МГУ, 1994. — 144 с.
20. Юнг, К. Г. Очерки по психологии бессознательного / К. Г. Юнг. — Москва : Когито-Цетр, 2013. — 352 с. — Карл Густав Юнг. Сочинения.
21. Bioware. Dragon Age: Inquisition [Электронный ресурс] / Electronic Arts // Origin, 2014. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.origin.com/rus/ru-ru/store/dragon-age/dragon-age-inquisition>.
22. Bioware. Dragon Age: Origins [Электронный ресурс] / Electronic Arts // Origin, 2009. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.origin.com/rus/ru-ru/store/dragon-age/dragon-age-origins>.
23. Bioware. Mass Effect [Электронный ресурс] / Electronic Arts // Origin, 2008. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.origin.com/rus/ru-ru/store/mass-effect/mass-effect>.
24. Bioware. Mass Effect 2 [Электронный ресурс] / Electronic Arts // Origin, 2010. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.origin.com/rus/ru-ru/store/mass-effect/mass-effect-2>.

25. Bioware. Mass Effect 3 [Электронный ресурс] / Electronic Arts // Origin, 2012. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.origin.com/rus/ru-ru/store/mass-effect/mass-effect-3>.
26. Borderlands fandom. Eridian Writings [Электронный ресурс] / Wiki // borderlands.fandom, 2020. - Режим доступа до ресурсу: [https://borderlands.fandom.com/wiki/Eridian\\_Writings](https://borderlands.fandom.com/wiki/Eridian_Writings).
27. Carol S. Pearson. Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World; HarperOne; First Edition, First Printing edition (October 13, 2015) – 352 p.
28. CD Projekt RED. Cyberpunk 2077 [Электронный ресурс] / CD Projekt RED // Steam, 2020. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk\\_2077/](https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk_2077/).
29. CD Projekt RED. The Witcher [Электронный ресурс] / CD Projekt RED, 1C-SoftClub // Steam, 2008. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/20900/The\\_Witcher\\_Enhanced\\_Edition\\_Directors\\_Cut/](https://store.steampowered.com/app/20900/The_Witcher_Enhanced_Edition_Directors_Cut/).
30. CD Projekt RED. The Witcher 2: Assassins of Kings [Электронный ресурс] / CD Projekt RED, 1C-SoftClub // Steam, 2011. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/20920/The\\_Witcher\\_2\\_Assassins\\_of\\_Kings\\_Enhanced\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/20920/The_Witcher_2_Assassins_of_Kings_Enhanced_Edition/).
31. CD Projekt RED. The Witcher 3: Wild Hunt [Электронный ресурс] / CD Projekt RED // Steam, 2015. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/292030/\\_3/](https://store.steampowered.com/app/292030/_3/).
32. Crystal Dynamics, Eidos Montreal. Rise of the Tomb Raider [Электронный ресурс] / Square Enix // Steam, 2015. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/391220/Rise\\_of\\_the\\_Tomb\\_Raider/](https://store.steampowered.com/app/391220/Rise_of_the_Tomb_Raider/).
33. Crystal Dynamics, Eidos Montreal. Tomb Raider [Электронный ресурс] / Square Enix // Steam, 2013. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/203160/Tomb\\_Raider/](https://store.steampowered.com/app/203160/Tomb_Raider/).

34. Crystal Dynamics. Tomb Raider: Underworld [Электронный ресурс] / Square Enix // Steam, 2008. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/8140/Tomb\\_Raider\\_Underworld/](https://store.steampowered.com/app/8140/Tomb_Raider_Underworld/).
35. DreamWorks Interactive. The Neverhood [Электронный ресурс] / DreamWorks Interactive // RiverHill Software, 1996. - Режим доступа до ресурсу: <http://www.neverhood.se/>.
36. Eidos Montreal, Square Enix. Shadow of the Tomb Raider [Электронный ресурс] / Crystal Dynamics // Steam, 2018. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/750920/Shadow\\_of\\_the\\_Tomb\\_Raider\\_Definitive\\_Edition/](https://store.steampowered.com/app/750920/Shadow_of_the_Tomb_Raider_Definitive_Edition/).
37. Gearbox Software. Borderlands 3 [Электронный ресурс] / 2K // Steam, 2020. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/397540/Borderlands\\_3/](https://store.steampowered.com/app/397540/Borderlands_3/).
38. Ninja Theory. Hellblade: Senua's Sacrifice [Электронный ресурс] / Ninja Theory // Steam, 2017. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade\\_Senuas\\_Sacrifice/](https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/).
39. Pearson Carol S. & Marr Hugh K. Introduction to archetypes; Gainesville, FL: Center for Applications of Psychological Type, 2002. — 57 p.;
40. Santa Monica Studio. God of War [Электронный ресурс] / Sony Interactive Entertainment // PlayStation Store, 2018. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA07412\\_00-0000000GODOFWARN](https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA07412_00-0000000GODOFWARN).
41. SCE Santa Monica Studio. God of War [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2005. - Режим доступа до ресурсу: <https://godofwar.playstation.com/>.
42. SIE Santa Monica Studio. God of War II [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2007. - Режим доступа до ресурсу: <https://godofwar.playstation.com/>.
43. SIE Santa Monica Studio. God of War III [Электронный ресурс] / Sony Computer Entertainment // PlayStation Store, 2010. - Режим доступа до

- ресурсы: [https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA01715\\_00-0000GODOFWAR3PS4](https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA01715_00-0000GODOFWAR3PS4).
44. Supergiant Games. Hades [Электронный ресурс] / Supergiant Games // Steam, 2020. - Режим доступа до ресурсу: <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/>.
45. Supermassive Games. Until Dawn [Электронный ресурс] / Sony Interactive Entertainment // PlayStation Store, 2015. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA02636\\_00-UNTILDAWN0000001](https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA02636_00-UNTILDAWN0000001).
46. Ubisoft. Assassin's Creed Odyssey [Электронный ресурс] / Ubisoft // Steam, 2018. - Режим доступа до ресурсу: [https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins\\_Creed\\_Odyssey/](https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins_Creed_Odyssey/).