

Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ХАЙЛО АЛЬОНА СЕРГІЇВНА

УДК 398+316.722]:379.828:794.8+004.946(043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ТРАНСМІСІЯ ФОЛЬКЛОРНИХ СМИСЛІВ У ВІРТУАЛЬНІЙ
РЕАЛЬНОСТІ ВІДЕОГРИ**

Спеціальність 035 – філологія
Галузь знань – 03 Гуманітарні науки

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії (PhD) зі спеціальності 035 Філологія. Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело _____ *Хайло А. С.*

Науковий керівник

Наумовська О. В., доктор філологічних наук,
професор

Київ – 2026

АНОТАЦІЯ

Хайло А. С. Трансмісія фольклорних смислів у віртуальній реальності відеогри. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація присвячена дослідженню трансмісії фольклору (в широкому значенні цього поняття) у віртуальній реальності відеоігор. Актуальність теми дослідження зумовлена зростанням ролі відеоігор у сучасній культурі та, відповідно, все більшим зацікавленням ними науковців. Розробники відеоігор активно звертаються до традиційної культурної спадщини різних народів світу як до джерела образів, сюжетів, мотивів, а також відтворюють в іграх різні елементи матеріальної культури, що робить відеоігри об'єктом зацікавлення мистецтвознавців, культурологів і фольклористів. У роботі розглянуто ряд різножанрових відеоігор, в яких використовуються фольклор, міфологія та традиційна культура, і проаналізовано, як саме розробники вводять перелічені явища та їхні елементи в реальність гри. Крім того, також окреслено значення відеоігор із фольклорними включеннями для популяризації культурної спадщини.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю вивчення інтеграції та репрезентації фольклору і традиційної культури у відеоіграх як у популярному медіа, що залучає великі аудиторії по всьому світу. Хоча розробники відеоігор уже давно звертаються до фольклорної спадщини, однак тема взаємозв'язків фольклору та відеоігор сьогодні залишається малодослідженою, особливо в Україні. В українській фольклористиці на сьогодні існує велика кількість праць, в яких досліджують фольклоризми, рецепцію та ретрансляцію фольклорних текстів, мотивів і сюжетів у різних сферах сучасної популярної культури – літературі, кінематографі, музиці. Відтак наукова новизна роботи полягає в дослідженні перелічених явищ у відеоіграх.

Об'єкт дослідження: вибірка відеоігор, до якої увійшли різножанрові комп'ютерні ігри, які активно послуговуються фольклором, міфологією та традиційною культурою.

Матеріалом дослідження виступила вибірка відеоігор, що активно послуговуються або й повністю засновані на фольклорі та традиційній культурі: «Never Alone», «Assassin's Creed IV: Black Flag», «Assassin's Creed: Odyssey», «Assassin's Creed: Valhalla», «The Elder Scrolls: Arena», «The Elder Scrolls II: Daggerfall», «The Elder Scrolls III: Morrowind», «The Elder Scrolls IV: Oblivion», «The Elder Scrolls V: Skyrim», «The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered», «The Elder Scrolls Online», «Ostriv», «Козаки: Європейські війни», «Козаки 2: Наполеонівські війни», «Козаки 3», «Mount & Blade: Вогнем і мечем», «Відьмак 3: Дикий гін», «Smite», «Smite 2», «Apotheon», «Ōkami», «Rōki», «God of War», «God of War II», «God of War: Betrayal», «God of War: Chains of Olympus», «God of War III», «God of War: Ghost of Sparta», «God of War: Ascension», «God of War», «God of War: Ragnarök», «Northgard», «King Arthur: The Role-Playing Wargame», «King Arthur II: The Role-Playing Wargame», «King Arthur: Knight's Tale», «Hellblade: Senua's Sacrifice».

Джерелознавча база складається як із класичних і сучасних фольклористичних праць, присвячених різним фольклорним жанрам, народній культурі, дослідженню поняття фольклоризму та його функціонування в літературі, а також корпусів різножанрових фольклорних текстів і пам'яток (особливо міфів) різних народів світу, так і з сучасних наукових досліджень (передусім англомовних), присвячених відеоіграм.

Вихідні гіпотези: розробники відеоігор включають у них різні явища реального світу – як сучасного, так і минулого, відповідно – послуговуються різними джерелами для натхнення, зокрема при створенні ігор звертаються і до літературних творів, і до фольклору та реальних культур різних народів. Фольклор і культура реального світу у віртуальній реальності відеоігор можуть бути відтворені з різним ступенем художньої інтерпретації або бути інтегрованими у світ гри в максимально збереженому вигляді.

Оскільки гра є синкретичною формою відображення дійсності, що поєднує наративний, візуальний, аудіальний та інтерактивний (емпіричний) досвід для гравця, у роботі було застосовано комплексний методологічний підхід, який дає

змогу охарактеризувати різні аспекти відеоігри, дослідити використані в них різні фольклорні форми й елементи матеріальної культури. Зокрема, ми застосовували аналітичний, емпіричний, історіографічний, класифікаційний і системний методи.

Дисертаційна робота складається зі вступу, трьох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків.

У першому розділі роботи розглянуто визначення та дослідження поняття фольклоризму і його типології, здійснено огляд наукових праць і досліджень, присвячених цьому поняттю. Також проведено огляд теоретичних праць із фольклористики й культурної антропології, в яких досліджуються фольклорні жанри та явища, віднайдені у відеоіграх під час проведення дослідження. Другий розділ роботи присвячений визначенню поняття «відеогра» та дослідженню історії відеоігор, стану відеоігрової індустрії сьогодні. Здійснено огляд досліджень цього явища в різних наукових галузях, розглянуто визначення окремих наукових дисциплін, що вивчають відеоігри, а саме людології та *game study*. Проведено огляд наукових робіт у сферах культурології, мистецтвознавства, психології, соціології та педагогіки, об'єктом дослідження яких є відеоігри. Третій розділ присвячений дослідженню й аналізу вибірки відеоігор із метою виявлення особливостей рецепції та ретрансляції ними фольклору. Досліджено різні рівні й можливості фольклорних включень і фольклоризмів до відеоігор: персонажі, мотиви, сюжети, об'єкти матеріальної культури, фольклорні жанри, звичаї, обряди.

Основні результати дослідження: оскільки відеоігри – це медіум, який охоплює наративний, візуальний, звуковий та інтерактивний (емпіричний) рівні, можна ствердити, що вони можуть виступати ефективними інноваційними й мотиваційними засобами навчання, ефективним медіумом поширення нових знань та інформації, зокрема про фольклор і традиційну культуру різних народів світу. В ході дослідження ми встановили, що використання й відтворення фольклору у відеоіграх відбувається різними шляхами: через сюжет і мотиви, систему персонажів, відтворення традиційних обрядів або запозичення

міфологічних уявлень, а також через введення автентичних фольклорних текстів чи культурних елементів.

Фольклорне джерело може піддаватися різному ступеню художньої інтерпретації та слугувати лише базою для створення ігрового світу (при цьому гравець без спеціальних знань не завжди зможе розпізнати його) або ж фольклор може бути інтегрований у гру напряду чи з незначними змінами, що дає змогу гравцеві легко ідентифікувати його приналежність до тієї чи іншої культури. Фольклор найчастіше використовується в іграх жанру фентезі, які активно послуговуються мотивами й персонажами з народної міфології та демонології. Найпоширеніші жанри відеоігор, що беруть фольклор за основу, – це рольові ігри (RPG), платформери та стратегії.

Відеоігри демонструють можливість інтегрувати фольклор на глибокому рівні – глибшому, ніж інші види мистецтва та медіа. Література допомагає описово, текстово відтворити образи, фольклорні тексти, обряди та об'єкти матеріальної культури, а живопис – лише візуально зобразити фрагмент обряду, сюжету або мотиву, не демонструючи його тяглість і всі деталі. Найближчими за можливостями до відеоігор є театр і кінематограф: вони також можуть відтворити фольклорні елементи на візуальному та звуковому рівнях (поєднати фольклорні сюжети й мотиви, відтворити побут, обряди, запозичити персонажів тощо). Проте відеогра має певну перевагу, оскільки в межах свого віртуального простору дає змогу зробити фольклорні елементи частиною «живого» простору, в якому гравець перебуває. Так фольклорний пласт інтегрується в гру багаторівнево – через сюжет і наратив, просторову організацію, візуальний складник і відтворення, але головне – через безпосередній досвід гравця, який сам взаємодіє з фольклором і народною культурою (що дає можливість, наприклад, не лише показати гравцю певні обряди та традиції, а й зробити його їхнім учасником).

Ключові слова: відеогра, фольклор, традиційна культура, популярна культура, міфологія, фольклоризм, міфологізм, героїка, наратив, мотив, образ, сюжет, жанрове різноманіття, віртуальний світ.

ANNOTATION

Khailo A. S. Transmission of folklore meanings in the virtual reality of a video game. – Qualification scientific work as a manuscript.

The dissertation is devoted to the study of the transmission of folklore - in the broad sense of this concept - in the virtual reality of video games. The research topic is relevant due to the growing role of video games in modern culture, and, accordingly, the growing interest in them by scientists. Video game developers actively turn to the traditional cultural heritage of different peoples of the world as a source of images, plots, motifs, and also reproduce various elements of material culture in games, which makes video games an object of interest for art historians, cultural scientists and folklorists. The work examines a number of video games of various genres that use folklore, mythology and traditional culture, and analyzes how developers include the listed phenomena and their elements in the reality of the game. In addition, the importance of video games with folklore inclusions for the popularization of cultural heritage is also outlined.

The relevance of the study is caused by the need to study the integration and representation of folklore and traditional culture in video games, as in a popular media that attracts large audiences around the world. After all, video game developers have long been turning to folklore heritage, but the topic of the relationship between folklore and video games remains understudied today, especially in Ukraine. In Ukrainian folklore studies, there are currently a large number of works that explore folklorisms, the reception and retransmission of folklore texts, motifs and plots in various areas of modern popular culture - literature, cinema, music. Therefore, the scientific novelty of the work lies in the study of the listed phenomena in video games.

Object of the study: a sample of video games, which includes computer games of various genres that actively use folklore, mythology and traditional culture.

The research material was a selection of video games that actively use or are completely based on folklore and traditional culture: "Never Alone", "Assassin's Creed IV: Black Flag", "Assassin's Creed: Odyssey", "Assassin's Creed: Valhalla", "The

Elder Scrolls: Arena", "The Elder Scrolls II: Daggerfall", "The Elder Scrolls III: Morrowind", "The Elder Scrolls IV: Oblivion", "The Elder Scrolls V: Skyrim", "The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered", "The Elder Scrolls Online", "Ostriv", "Cossacks: European Wars", "Cossacks 2: Napoleonic Wars", "Cossacks 3", "Mount & Blade: With Fire and Sword", "The Witcher 3: Wild Hunt", "Smite", "Smite 2", "Apotheon", "Ōkami", "Rōki", "God of War", "God of War II", "God of War: Betrayal", "God of War: Chains of Olympus", "God of War III", "God of War: Ghost of Sparta", "God of War: Ascension", "God of War", "God of War: Ragnarök", "Northgard", "King Arthur: The Role-Playing Wargame", "King Arthur II: The Role-Playing Wargame", "King Arthur: Knight's Tale", "Hellblade: Senua's Sacrifice".

The source database consists of both classical and modern folkloristic works dedicated to ancient folklore genres, folk culture, research into the concept of folklorism and its functioning in literature, as well as corpora of multi-genre folklore texts and monuments (especially myths) of different peoples of the world, and modern scientific research - primarily English-language - dedicated to video games.

Initial hypotheses: video game developers include various phenomena of the real world in them - both modern and past - and also use various sources for inspiration, respectively, including when creating games they turn to literary works, folklore and real cultures of different peoples. Folklore and culture of the real world in the virtual reality of video games can be reproduced with varying degrees of artistic interpretation, or be integrated into the game world in the most preserved form.

Since the game is a syncretic form of reflecting reality, which includes narrative, visual, audio and interactive (empirical) experience for the player, the work applied a comprehensive methodological approach that allows us to characterize various aspects of video games, to explore the various folklore forms and elements of material culture used by them. In particular, we used analytical, empirical, historiographic, classification and systemic methods.

The dissertation consists of an introduction, three chapters, general conclusions, a list of sources used and appendices.

The first chapter of the work considers the definition and research of the concept of folklorism and its typology, reviews scientific works and research devoted to this concept. Also, a review of theoretical works on folklore and cultural anthropology is carried out, which explore folklore genres and phenomena found in video games during the research. The second chapter of the work is devoted to the definition of the concept of "video game" and the study of the history of video games, the state of the video game industry today. Also, a review of the studies of this phenomenon in various scientific fields, the definition of individual scientific disciplines that study video games, namely ludology and "game study", is also considered. A review of scientific works in the fields of cultural studies, art history, psychology, sociology and pedagogy, the object of study of which is video games, is carried out. The third section is devoted to the study and analysis of a sample of video games in order to identify the features of their reception and retransmission of folklore. Various levels and possibilities of folklore inclusions and folklorisms in video games are investigated: characters, motifs, plots, objects of material culture, folklore genres, customs, rituals.

Main results of the study: since video games are a medium that includes narrative, visual, audio and interactive (empirical) levels, it can be stated that they can act as effective innovative and motivational learning tools, an effective medium for the dissemination of new knowledge and information, including about folklore and traditional culture of different peoples of the world. During the study, it was found that the use and reproduction of folklore in video games occurs in different ways: through the plot and motifs, the character system, the reproduction of traditional rituals or the borrowing of mythological ideas, as well as through the inclusion of authentic folklore texts or cultural elements.

A folklore source can be subjected to varying degrees of artistic interpretation and serve only as a basis for creating a game world - while a player without special knowledge will not always be able to recognize it - or folklore can be integrated into the game directly or with minor changes, which allows the player to easily identify his belonging to a particular culture. Folklore is most often used in fantasy games, which actively use motifs and characters from folk mythology and demonology. The most

common genres of video games that take folklore as a basis are role-playing games (RPGs), platformers and strategies.

Video games demonstrate the ability to integrate folklore at a deep level - deeper than other types of art and media. Literature makes it possible to descriptively and textually reproduce images, folklore texts, rituals and objects of material culture, while painting only visually depicts a fragment of a ritual, plot or motif, without showing its continuity and all the details. Theater and cinema come closest to the possibilities of video games: they can also reproduce folklore elements at the visual and sound levels (include folklore plots and motifs, recreate everyday life, rituals, borrow characters, etc.). However, a video game has an advantage: within its virtual space, it allows folklore elements to be made part of the “living” space in which the player is located. Thus, the folklore layer is integrated into the game on many levels – through the plot and narrative, spatial organization, visual component and reproduction, but most importantly through the direct experience of the player, who himself interacts with folklore and folk culture (which makes it possible, for example, not only to show the player certain rituals and traditions, but also to make him a participant in them).

Keywords: video game, folklore, traditional culture, popular culture, mythology, folklorism, mythologism, heroics, narrative, motif, image, plot, genre diversity, virtual world.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковано основні наукові результати дисертації.

Статті у фахових виданнях України:

1. Хайло, А. (2025). Рецепція та трансформація образу пана Твардовського у відеогрі «Відьмак 3: Дикий гін». *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 75, 169–174. <https://doi.org/10.32782/2409-1154.2025.75.34> (категорія Б, Index Copernicus)
2. Хайло, А. (2025). Відтворення традиційних музичних інструментів у всесвіті серії відеоігор «The Elder Scrolls». *Актуальні питання гуманітарних наук*, 92(2), 174–182. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/92-2-25> (категорія Б, Index Copernicus)
3. Хайло, А. С. (2025). Ретрансляція фольклору у відеоіграх: пісні жанру шанті у грі «Assassin's Creed IV: Black Flag» та «Assassin's Creed Odyssey». *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, 36(75), 5(2), 52–58. <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.5.2/09> (категорія Б)
4. Хайло, А. (2021). Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*, (11), 25–36. http://nbuv.gov.ua/UJRN/vkp_2021_11_7

Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

1. Хайло, А. (2022). Відеоігри як об'єкт дослідження наукових дисциплін. У *Матеріали II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації»* (с. 59–62). Одеса: Видавництво ОНТУ.
2. Хайло, А. (2022). Включення фольклорних текстів у відеоігри: пісні жанру шанті у грі «Assassin's Creed IV: Black Flag». У *Міжнародна наукова конференція «Бібліотека. Наука. Комунікація. Інноваційні трансформації ресурсів і послуг»*. <http://conference.nbuv.gov.ua/report/view/id/1612>

3. Хайло, А. (2022). Фольклорна основа відеогри *Never Alone*. У *Нові виміри сучасних філологічних досліджень: міждисциплінарний підхід: збірник тез Всеукраїнської наукової онлайн-конференції* (с. 96–97). Київ.
4. Хайло, А. (2023). Відтворення елементів традиційного житла у відеогрі «Відьмак 3: Дикий гін». У *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези* (с. 157–158). Київ: Київський національний університет імені Тараса Шевченка.
5. Хайло, А. (2023). Музичні інструменти в світі серії відеоігор «The Elder Scrolls». У О. М. Василенко (Ред.), *Бібліотека. Наука. Комунікація. Актуальні питання збереження та інноваційного розвитку наукових бібліотек* (с. 797–801). Київ: Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського..
<http://irbis-nbuv.gov.ua/everlib/item/er-0004726>
6. Хайло, А. С. (2024). Міфологемна парадигма серії відеоігор «The Elder Scrolls». У Г. Семенюк (Ред.), *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези VIII Всеукраїнських наукових читань* (Ч. 2, с. 106–108). Київ.
7. Хайло, А. (2024). Мандрівні співці в рольових відеоіграх. У О. М. Василенко (Ред.), *Бібліотека. Наука. Комунікація. Інтеграція у міжнародний бібліотечний простір* (Т. 2, с. 163–166). Київ. <https://irbis-nbuv.gov.ua/everlib/item/er-0004934>
8. Хайло, А. (2024). Чорнофігурний вазопис як основа візуального стилю відеогри «Apotheon». У *Матеріали IV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації»* (с. 400–403). Одеса: ОНТУ.
https://ontu.edu.ua/download/konfi/2024/Abstracts_Computer_games_and_multimedia_innovative_approach_electronic_communication_2024.pdf
9. Хайло, А. (2024). Особливості дерева діалогів рольової відеогри-мюзикла «Stray Gods: The Roleplaying Musical». У *Матеріали XVII міжнародної науково-практичної конференції «Інформаційні технології і автоматизація – 2024»* (с. 746–748). Одеса: ОНТУ.

<https://ontu.edu.ua/download/konfi/2024/Collection-of-abstracts-of-the-conference-ITIA-2024.pdf>

10. Хайло, А. (2024). Репрезентація давньогрецьких міфологічних образів у відеогрі «Apotheon». У *Українська гуманітаристика в координатах сучасності: тези Міжнародної наукової конференції* (с. 117–118). Київ. <https://philology.knu.ua/nauka/konferentsii/ukrainian-humanities-in-the-coordinates-of-contemporary-time/>

11. Хайло, А. (2024). Японська гравюра та традиційний живопис як основа візуального стилю відеогри «Ōkami». У *Design, Visual Art & Creativity: Modern Trends and Technologies* (Vol. 3, pp. 77–82). Zaporizhzhia: Zaporizhzhia National University. <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/24697>

12. Хайло, А. С. (2025). Елементи германо-скандинавського фольклору в інді-відеогрі «Röki». У *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези IX Всеукраїнських наукових читань* (Ч. 2, с. 161–163). Київ, ННІ філології КНУ ім. Шевченка. <https://philology.knu.ua/nauka/konferentsii/filolohiya-xxi-stolittya-novi-doslidzhennya/>

13. Хайло, А. С. (2025). Саундтрек відеогри «Bloodborne». У О. М. Василенко (Ред.), *Бібліотека. Наука. Комунікація. Пріоритети сьогодення та перспективи* (Т. 2, с. 185–188). Київ. <https://irbis-nbuv.gov.ua/everlib/item/er-0005158>

14. Хайло, А. (2025). Кагура, бунраку та японська міфологія як основа відеогри «Kunitsu-gami: Path of the Goddess». У *Матеріали V Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації»* (с. 462–465). Одеса: ОНТУ.

15. Хайло, А. (2025). Рецепція та трансформація елементів скандинавської міфології у відеогрі «Hellblade: Senua's Sacrifice». У Н. Рябуха (Ред.), *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку* (с. 62–64). Харків: ХДАК.

16. Хайло А. (2025). Укійо-е як основа візуального стилю відеогри «Getsu Fūma Den: Undying Moon». У *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції* (Т. 3, с. 79–83). URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/29923>

ЗМІСТ

ВСТУП	16
РОЗДІЛ 1. ФОЛЬКЛОР ТА ФОЛЬКЛОРИЗМ.....	26
1.1. Фольклоризм: дефініція та історія дослідження.....	26
1.2. Типологія фольклоризму.....	32
1.3. Міфологія, магія, релігія	36
1.4. Казкова проза.....	47
РОЗДІЛ 2. ВІДЕОІГРИ. ЛЮДОЛОГІЯ. GAME STUDY	55
2.1. Відеоігри. Історія та визначення	55
2.2. Дослідження відеоігор.....	67
2.3. Жанрова система відеоігор.....	79
2.4. Відеогра – мистецтво чи програма.....	86
РОЗДІЛ 3. ІНТЕРМЕДІАЛЬНА РЕЦЕПЦІЯ ФОЛЬКЛОРУ У ВІДЕОІГРАХ.....	92
3.1. «Never Alone»: північна казка інупіатів.....	92
3.2. «Apotheon»: світ чорнофігурного вазопису та давньогрецької міфології.....	95
3.3. «Ōkami»: анімований живопис, емакімоно та японська міфологія ..	101
3.4. «Ostriv», «Козаки» та «Mount & Blade: Вогнем і мечем»: відтворення України в історичних іграх.....	107
3.5. «Röki»: казки й демонологія	112
3.6. «Відьмак 3: Дикий гін»: гра з культурним кодом	115
3.7. «Northgard»: міфологічні запозичення, приховані в іменах	137
3.8. «Assassin's Creed IV: Black Flag», «Assassin's Creed: Valhalla», «Assassin's Creed Odyssey»: відтворення епохи в деталях.....	140
3.9. «The Elder Scrolls»: вигаданий світ на фундаменті реального	151
3.10. «Smite»: боги, епічні герої, хтонічні чудовиська	169
3.11. «God of War»: міфологічна епопея	176
3.12. «King Arthur»: художнє переосмислення легенд	185
3.13. «Hellblade: Senua's Sacrifice»: моторошний міф	191
ВИСНОВКИ.....	196

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	199
ДОДАТКИ	221

ВСТУП

Час постійно рухається вперед, тож як і розвиток людської цивілізації – поступ відбувається й у розвитку технічного прогресу, й у розвитку культури. Люди завжди прагнуть до створення нових винаходів та явищ або вдосконалення вже наявних. Це стосується всіх аспектів людського буття – як матеріального, так і нематеріального: виникають новітні й удосконалені технології, а також нові явища у сфері культури й мистецтва – своєю чергою змінюються стиль і спосіб життя. Особливо помітними зміни стали протягом останніх кількох століть, коли інтенсивний розвиток технологій і самого суспільства спричинив численні кардинальні зміни в людському житті, що мало вплив і на культуру. Технологічні інновації значно спростили життя, зробили доступ до інформації та комунікаційних засобів значно ширшим і доступнішим. Проте також це призвело і до процесу глобалізації культури.

Іншими словами, сьогодні, як ніколи раніше, культури різних країн і народів (навіть не сусідніх) – як сучасні, так і національні – перебувають у тісній взаємодії та відчутно впливають одна на одну. Це дало нам можливість говорити про формування загальнолюдської культури. Однак цей процес відбувається нерівномірно, тому поряд зі взаємозбагаченням культур і посиленням міжкультурної комунікації для окремих етносів глобалізація може мати негативні наслідки. Передусім йдеться про поступовий занепад власної культури, яка витісняється іншою, більш впливовою. Наприклад, одним із найпотужніших джерел подібного впливу за минулі пів століття стали США та феномен так званої Західної культури. Сучасні культурні продукти цієї країни – музика, кінематограф і відеоігрова індустрія – поширювалися в глобальному масштабі та ставали домінантними явищами сучасного культурного простору й в інших країнах.

Водночас у наукових і культурологічних дискусіях усе частіше акцентується увага на іншому явищі, яке протиставляється глобалізації та водночас урівноважує її вплив, а саме – на глокалізації (від англ. *global* і *locale*). Глокалізація передбачає не лише посилення акценту на етнічних і культурних

особливостях власного народу, а й інтеграцію локальних елементів у глобальний простір, тобто презентацію власної культури світовій спільноті. Якщо зосередитися саме на національних культурах, які здобули визнання у світовому масштабі, то слід виділити давні культури, матеріальні й писемні пам'ятки котрих збереглися до наших днів. Давньогрецька, скандинавська, кельтська, японська, давньоіндійська, давньокитайська й індійська культури є яскравими прикладами – сучасна популярна культура та мистецтво активно послуговуються запозиченнями з цих культур, навіть пересічна людина, а не спеціаліст, має певні знання про них. Своєю чергою, це стимулює інтерес до цих культур, глибшого їх вивчення та до народів, які їх створили.

Зміни в стилі та способі життя людей і в суспільстві, урбанізація, глобалізація та глокалізація спричинили істотні трансформації не лише в загальнолюдській культурі, а й у культурах національних. Ці зміни неоднозначні: з одного боку, значна частина фольклорних жанрів, обрядів і звичаїв вийшла з ужитку – вже в ХІХ столітті фольклористи часто констатували поступове «зникнення» фольклору, його «смерть», що, безперечно, є негативним явищем. З іншого боку, частина традицій – в Україні, наприклад, таких як святкування Різдва, Купала чи проведення весільної обрядовості, – збереглася до нашого часу, хоча й зазнала певних трансформацій. Проте сьогодні ми можемо ствердити, що фольклор не може «померти» – навіть якщо традиційні жанри відійшли в минуле через втрату своїх функцій та утилітарності (внаслідок зміни життя людей), проте на вимогу часу і нових реалій життя почали виникати нові фольклорні жанри, яких потребували люди. З'являються нові жанри й форми, адаптовані до сучасності, значно зумовлені пануванням медіапростору та Інтернету. Крім того, традиційний фольклор став важливим джерелом натхнення для розвитку вже авторського мистецтва, яким продовжує бути й сьогодні. У цьому контексті можна говорити про своєрідний «фольклорний ренесанс»: фольклор органічно інтегрувався в сучасне життя, набувши нових форм й інтерпретацій.

Популяризація ж народної культури може також здійснюватися різними шляхами, вибір яких залежить від низки чинників, зокрема від національної

приналежності, цільової вікової або соціальної групи. Одним із дієвих методів є організація та підтримка традиційних свят і обрядовості, які допомагають залучати більшу аудиторію, поширювати знання про обряди, звичаї та культуру загалом. Дієвим цей метод є тому, що люди знайомляться з тим чи іншим культурним явищем безпосередньо на власному досвіді, переживають його через пряму взаємодію та інтерактивність. Водночас цей спосіб має певні обмеження, оскільки охоплює переважно тих осіб, які вже виявляють інтерес до культурної спадщини. Значного поширення набули також такі форми популяризації та поширення народної культури, як фольклорні фестивалі, святкування народних свят, реконструкція обрядодійств у музеях, організація ярмарків і виставок народних майстрів, сценічні виступи фольклорних колективів, а також проведення наукових лекцій і публічних читань.

Іншим методом популяризації культури – вже без безпосередньої взаємодії реципієнта з нею, проте з можливістю охопити більші аудиторії та часом надати більше інформації, зацікавити реципієнта й пробудити бажання до подальшого глибшого дослідження, – є використання елементів національного й етнічного фольклору в сучасному мистецтві, медіа та популярній культурі. Масова або популярна культура охоплює широкий спектр явищ – від художніх практик до модних тенденцій в одязі, дизайні й інтер'єрі, від дорогих подарункових видань до розтиражованих бестселерів, від сучасних театральних постановок і високобюджетних блокбастерів в кіно. На сучасному етапі до популярної культури, а також вже й до мистецтва, можна зарахувати й відеоігри, які стали цілком самодостатнім окремим явищем. А відеоігрова індустрія, з огляду на масштаби своєї популярності й рівень розвитку, вже конкурує з кіноіндустрією та шоубізнесом – як в контексті розмірів ресурсів для створення (не для всіх ігор, звичайно, а саме для AAA-проектів), так і в контексті прибутків і залучення аудиторій.

Актуальність теми дослідження. Розробники відеоігор, подібно до авторів творів більш традиційних видів мистецтва, вже досить давно звертаються до фольклорної спадщини, а починаючи з десятих років, ця тенденція набула

особливого поширення та значущості. Сьогодні фольклор – у широкому значенні цього терміну – використовується не лише як джерело натхнення чи запозичення окремих образів і мотивів, а і як сама основа для створення ігор, що певною мірою засновуються на культурній спадщині конкретного народу.

Бажанням дослідити рецепцію та ретрансляцію фольклору в відеоіграх зумовлений вибір теми: «Трансмісія фольклорних смислів у віртуальній реальності відеогри».

На сучасному етапі існує значна кількість найрізноманітніших відеоігор: одні з них віддзеркалюють різні аспекти людського буття, висвітлюють історичне минуле або відгукуються на події сучасності, інші ж занурюють гравця у вигадані світи й планети. Більш ніж пів століття минуло від часу створення першої відеогри, і за цей час сформувалася розгалужена система відеоігрових жанрів із власною структурою, особливостями та правилами. Кількість відеоігор нині є надзвичайно великою та продовжує щороку зростати.

Науковці Європи й Америки вже давно звернули увагу на феномен відеоігор. Якщо спершу дослідження цього явища обмежувалися переважно галузями психології та програмування, то нині з'являється дедалі більше наукових праць, присвячених вивченню відеоігор у міждисциплінарному контексті. Зокрема їх досліджують і в полі культурної антропології, культурології, мистецтвознавства, літературознавства й інших наукових дисциплін. Відповідно, спектр питань, які цікавлять дослідників відеоігор, надзвичайно широкий: сюди входять і питання того, як саме відеоігри запозичують і відтворюють об'єкти реального світу, які особливості рецепції та ретрансляції відеоіграми різних концептів і явищ, як відбувається трансмісія тих чи інших елементів реальної культури, літератури, інших видів мистецтв у межах відеоігрового середовища.

У межах цього дослідження поняття *трансмісії фольклорних смислів* інтерпретується як багаторівневий процес перенесення та переосмислення традиційних мотивів, образів і світоглядних моделей у цифровому просторі відеогри. Йдеться не лише про запозичення окремих елементів фольклору і традиційної культури, а й про адаптацію наративних схем, символічних

комплексів і ціннісних структур у новому медіасередовищі, в якому змінюється і трансформується спосіб їх функціонування та переживання. Об'єктом такої трансмісії виступають як окремі мотиви й формули, так і цілісні наративні моделі (наприклад, ініціація, мандрівка героя, зустріч із потойбічним тощо), а також ритуалізовані сценарії дії.

У віртуальному середовищі відеогри фольклорні смисли інтегруються через сюжет і лор (*lore* – знання, легенди та історії, які формують цілісну традицію про світ), візуальні й аудіальні коди, систему персонажів і символів, а також навіть через ігромеханіку та ігролад (геймплей, англ. *gameplay*, буквально поєднання слів «*game*» – гра та «*play*» – грати), що дає можливість гравцеві активно взаємодіяти з трансформованою традиційною моделлю. Вони можуть реалізовуватися у формі цитат, стилізації, реконструкції або слугувати концептуальною основою конструювання вигаданого ігрового світу. У цьому контексті *трансмісія* означає не механічне відтворення, а *ремедіацію* джерела, тобто переосмислення традиції з урахуванням інтерактивності, принципів наративного дизайну й аудіовізуальних можливостей цифрового медіума.

В нашій дисертації саме в такому значенні ми розглядаємо відеогру – як простір функціонування й трансформації фольклорних смислів. При аналізі кожної гри ми враховуємо, які саме рівні традиції інтегруються у відеогру, розглядаємо способи їхньої модифікації та функцій, які вони виконують у межах ігрового досвіду. Так відеогру трактується не як зовнішній ілюстративний матеріал до фольклору, а як окреме, самостійне культурне середовище, в якому відбувається динамічна адаптація й актуалізація традиційних моделей у сучасній популярній цифровій культурі.

Об'єкт дослідження: вибірка відеоігор, до якої увійшли різножанрові комп'ютерні ігри, що активно послуговуються фольклором, міфологією та матеріальною культурою.

Предмет дослідження: рецепція та ретрансляція фольклору в відеоіграх.

Мета дослідження: аналіз ряду відеоігор із метою визначення особливостей використання в них фольклору й елементів народної культури,

виокремлення в них фольклорних включень, а також дослідження рівнів, методів і способів інтеграції фольклору (в широкому значенні) у віртуальну реальність відеогри.

Метою дослідження зумовлені такі **завдання**:

- визначити специфіку поняття «відеогра»;
- окреслити відеоігри як новий вид мистецтва в сучасній культурі;
- виявити й дослідити основні жанри відеоігор, що використовують фольклор як джерельну базу;
- проаналізувати особливості використання фольклору у відеоіграх: явища фольклору й аспекти народної культури, що найчастіше включені у відеоігри;
- дослідити способи використання та ретрансляції фольклорних текстів, образів, мотивів, персонажів й інших запозичень у відеоіграх, рівні художньої інтерпретації або прямої інтеграції.

Методи дослідження. Оскільки гра є синкретичною формою відображення дійсності, що поєднує візуальний, аудіальний та інтерактивний досвід для гравця, в роботі було застосовано комплексний підхід, який дає змогу охарактеризувати різні аспекти відеогри, дослідити використані в них фольклорні форми й елементи.

Під час вирішення визначених вище завдань дослідження застосовано комплексний науковий підхід, відповідно до якого вивчення матеріалів базувалось на використанні таких методів:

- аналітичного – дослідження фольклорних джерел, а також окремих аспектів відеоігор і пошук фольклорних включень;
- емпіричного – пошук і збір інформації, дослідження відеоігор через власний досвід гри;
- історіографічного – для аналізу й опису виникнення та розвитку відеоігор, праць і статей у галузі фольклористики, культурної антропології, етнографії, педагогіки та психології, що досліджують відеоігри;
- класифікаційного – для структурування й систематизації досліджуваного матеріалу;

- компаративного – для порівняння рецепції та ретрансляції фольклору у відеоіграх різних жанрів;
- системного – для узагальнення та детального аналізу зібраного матеріалу, виявлення зв'язків між фольклором і відеоіграми.

Наукова новизна роботи. В українській фольклористиці на сьогодні існує велика кількість праць, в яких досліджуються фольклоризми, рецепція та ретрансляція фольклорних текстів, мотивів і сюжетів, матеріальних елементів народної культури в різних сферах сучасної популярної культури – літературі, кінематографі, музиці. Щодо відеоігор, які в останні роки також визначають як один із видів мистецтва, то їх взаємодію з фольклором і народною культурою в українській науці можна назвати не дослідженою.

Теоретичне та практичне значення полягає в теоретичному науковому осмисленні відеоігор, їхньому аналізі з метою визначити, як та які елементи фольклору в них використовуються; виявити, які форми традиційної культури є джерелом для запозичень. Питання, порушені в дослідженні, визначаються необхідністю дослідження й вивчення включення фольклору у відеоігри, способів використання та ретрансляції фольклору відеоіграми, визначення глибини художньої інтерпретації або збереження автентичності. Сформульовані в роботі висновки можуть бути використані в подальших дослідженнях зазначеної теми або при створенні відеоігри, заснованої частково або повністю на фольклорному матеріалі та народній культурі.

Апробація результатів дисертації. Основні положення та результати дисертаційного дослідження відображено в 4 опублікованих статтях та 16 опублікованих тезах доповідей. Також положення та результати дослідження оприлюднено у доповідях на 22 міжнародній та всеукраїнській наукових конференціях, семінарах, зокрема: 1) II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації» (Одеса, 2022), 2) Міжнародна наукова конференція «Бібліотека. Наука. Комунікація. Інноваційні трансформації ресурсів і послуг» (Київ, 2022), 3) Всеукраїнська наукова онлайн-

конференція «Нові виміри сучасних філологічних досліджень» (Київ, 2022), 4) VII Всеукраїнські наукові читання за участю молодих учених «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи» (Київ, 2023), 5) Міжнародна науково-практична конференція «Де правда, там і перемога: концепт “перемога” у фольклорі та авторській творчості» (Київ, 2023), 6) Міжнародна наукова конференція «Бібліотека. Наука. Комунікація. Актуальні питання збереження та інноваційного розвитку наукових бібліотек» (Київ, 2023), 7) VIII Всеукраїнські наукові читання «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи» (Київ, 2024), 8) Міжнародна наукова конференція «Мова як світ світів. Граматика і поетика текстових структур» (Київ, 2023), 9) Міжнародна науково-практична конференція «Українська культура 4.5.0. Тримаймо стрій!» (Київ, 2024), 10) Міжнародна науково-практична конференція «Сучасне шевченкознавство: мультидисциплінарні дискурси» (Київ, 2024), 11) Міжнародна наукова конференція «Бібліотека. Наука. Комунікація. Інтеграція у міжнародний бібліотечний простір» (Київ, 2024), 12) IV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації» (Одеса, 2024), 13) XVII Міжнародна науково-практична конференція «Інформаційні технології і автоматизація – 2024» (Одеса, 2024), 14) Міжнародна наукова конференція «Українська гуманітаристика в координатах сучасності» (Київ, 2024), 15) III Міжнародна науково-практична конференція «Design, Visual Art & Creativity: Modern Trends and Technologies» (Запоріжжя, 2024), 16) IX Всеукраїнські наукові читання «Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи» (Київ, 2024), 17) Міжнародна конференція Шістнадцяті фольклористичні читання, присвячені професору Лідії Дунаєвській «Духом не впадеш – силою не візьмуть!» (Київ, 2025), 18) Всеукраїнська наукова конференція «Сучасна філологія» (Київ, 2025), 19) Міжнародна наукова конференція «Бібліотека. Наука. Комунікація. Пріоритети сьогодення та перспективи» (Київ, 2025), 20) V Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як

інноваційний підхід до комунікації» (Одеса, 2025), 21) Міжнародна наукова конференція присвячена 95-річчю Харківської державної академії культури «Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку» (Харків, 2025), 22) IV міжнародна науково-практична конференція «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології» (Запоріжжя, 2025). Крім того, дисертанткою також була проведена відкрита лекція на тему «Музичні інструменти в світі серії відеоігор The Elder Scrolls» в Національній бібліотеці України ім. Вернадського в межах заходу «Музична вітальня», що проводить Відділ музичних фондів бібліотеки (Київ, 2023).

Зв'язок роботи з науково-дослідною темою кафедри фольклористики Навчально-наукового інституту філології Київського національного університету імені Тараса Шевченка 20КФ044-03 «Нематеріальна культурна спадщина України у системі гуманітарних знань».

Структура роботи зумовлена загальною метою й завданнями дослідження. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків і списку використаних джерел загальною кількістю 253 найменування. Наприкінці роботи прикладені додатки із зображеннями – наочним матеріалом, узятим безпосередньо з відеоігор. Загальний обсяг роботи становить 289 сторінок, основний зміст викладено на 198 сторінках.

Основна частина роботи складається зі вступу, в якому обґрунтовується актуальність досліджуваної теми, визначається основна проблематика, мета, завдання, методологічна база, об'єкт і предмет дослідження, характеризується наукова новизна.

Перший розділ «Фольклор та фольклоризм» присвячений визначенню та дослідженню поняття фольклоризму і його типології, розглянуто наукові праці й дослідження цього поняття. Також здійснено огляд теоретичних праць із фольклористики та культурної антропології, в яких досліджуються фольклорні жанри та явища, віднайдені нами у відеоіграх під час проведення дослідження.

Другий розділ «Відеоігри. Людологія. Game Study» присвячений визначенню поняття «відеогра», дослідженню історії відеоігор і стану

відеоігрової індустрії сьогодні. Також здійснено огляд різногалузевих наукових праць, присвячених цьому явищу. Розглянуто визначення дисциплін, що вивчають суто ігри та відеоігри, а саме людології та *game study*. Проведено огляд наукових робіт у сферах культурології, мистецтвознавства, психології, соціології та педагогіки об'єктом дослідження яких є відеоігри. Здійснено й описано типологію та жанровий поділ відеоігор. Поручено і вивчено дискусійне питання щодо відеоігор як нового типу мистецтва.

Третій розділ «Інтермедіальна рецепція фольклору в відеоіграх» присвячений дослідженню й аналізу ряду різножанрових відеоігор із метою виявлення особливостей рецепції та ретрансляції ними фольклору і народної культури. Досліджено різні рівні та можливості фольклорних включень і фольклоризмів до відеоігор: персонажі, мотиви, сюжети, об'єкти матеріальної культури, фольклорні жанри, звичаї, обряди. Крім того, увага приділяється також аналізу й оцінці рівнів художньої інтерпретації фольклору, або, навпаки, збереженню автентичності.

Зокрема, в розділі розглянуті такі ігри (36 ігор): «Never Alone», «Assassin's Creed IV: Black Flag», «Assassin's Creed: Odyssey», «Assassin's Creed: Valhalla», «The Elder Scrolls: Arena», «The Elder Scrolls II: Daggerfall», «The Elder Scrolls III: Morrowind», «The Elder Scrolls IV: Oblivion», «The Elder Scrolls V: Skyrim», «The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered», «The Elder Scrolls Online», «Ostriv», «Козаки: Європейські війни», «Козаки 2: Наполеонівські війни», «Козаки 3», «Mount & Blade: Вогнем і мечем», «Відьмак 3: Дикий гін», «Smite», «Smite 2», «Apotheon», «Ōkami», «Rōki», «God of War», «God of War II», «God of War: Betrayal», «God of War: Chains of Olympus», «God of War III», «God of War: Ghost of Sparta», «God of War: Ascension», «God of War», «God of War: Ragnarök», «Northgard», «King Arthur: The Role-Playing Wargame», «King Arthur II: The Role-Playing Wargame», «King Arthur: Knight's Tale», «Hellblade: Senua's Sacrifice».

РОЗДІЛ 1. ФОЛЬКЛОР ТА ФОЛЬКЛОРИЗМ

1.1. Фольклоризм: дефініція та історія дослідження

Дискусії щодо дефініції терміна «фольклоризм» точилися в науці давно та залишаються актуальними й дотепер. Традиційне тлумачення цього поняття сьогодні поширюється передусім на літературу й позначає факт використання письменником у своїй творчості тих чи інших елементів фольклору. Проте таке визначення є обмеженим, оскільки воно, по-перше, не враховує всіх аспектів взаємозв'язку між двома культурними системами – літературою та усною народною творчістю, та, по-друге, використання фольклорних елементів поширюється не лише на літературу, а й на інші види мистецтва, як традиційні (наприклад, живопис чи театр), так і ті, що постали надалі з розвитком технологічного прогресу – кінематограф, медіа і, нарешті, відеоігри. Відтак, нашим завданням у цьому підрозділі є дослідження та всебічний аналіз уже відомих трактувань поняття з подальшим їх узагальненням і певним доповненням.

Термін «фольклоризм» (фр. *le folklorisme*, нім. *der Folklorismus*) зазвичай пов'язується з літературою, проте його застосування може поширюватися й на інші сфери культури. Автором цього терміна вважається французький фольклорист XIX століття Поль Себійо, який використовував його для позначення різних видів діяльності, пов'язаних із фольклором, як у сфері мистецтва, так і в повсякденному житті. Згодом у науковому середовищі утвердився диференційований підхід: дослідники почали виокремлювати «комерційні» форми фольклоризму (пов'язані з розвитком «індустрії туризму») та «продуктивні» його форми, що проявляються як органічні процеси адаптації, трансформації та відтворення фольклорних елементів у культурі, мистецтві й суспільному побуті (Лесин, Пулинець, 1971, с. 406–407).

У 1930-х роках термін активно вживав М. Азадовський, котрий розглядав його як сукупність інтересів письменників до фольклору, а також як специфіку

ставлення до нього критиків, істориків і публіцистів. Іншими словами, у трактуванні М. Азадовського фольклоризм виступав явищем суспільної думки, близьким до фольклористики, проте не тотожним їй (Гусєв, 1973, с. 41). На противагу цьому В. Жирмунський запропонував ширше розуміння терміна, визначаючи фольклоризм як прояв народної творчості в різні епохи літературного та культурного розвитку, зокрема й у сфері ужиткової культури.

Українська дослідниця Я. Савощенко, зважаючи на попередні визначення, дійшла висновку, що в науковому середовищі склався поділ фольклоризму на «комерційний» (як складник туристичної індустрії) та «продуктивний» (як природний процес адаптації й репродукції фольклору в суспільно-культурних практиках) (Савощенко, 2018, с. 42).

Існував і погляд на фольклорні запозичення як на негативне явище. Американський дослідник Р. Дорсон, характеризуючи вторинні форми фольклору, запровадив власний термін – «фейклор», надаючи йому переважно негативного забарвлення. Вчений також підтримав інтерпретацію, запропоновану У. Фоксом, відповідно до якої фейклор є наслідком збіднення автентичної традиційної культури. Учений підкреслював, що «поганий фейклор витісняє добрий фольклор» (Росовецький, 2002). Так, імітуючи деякі ключові риси усної традиції, фейклор водночас піддає їх стандартизації, орієнтуючись на стереотипні зразки масової культури, що прикрашають минуле та фактично руйнують історичну правду. Як зазначав Р. Дорсон, «таке нівелювання ослаблює життєздатність народної традиції, розмиває виразні контури регіональних особливостей, ремесел, архаїчних соціальних груп, етнічної й релігійної ідентичності населення» (Росовецький, 2002). У результаті дослідник зробив висновок, що введений ним термін фейклор уже утвердився в науковій термінології як корисний і перспективний складник фольклористики. Водночас «для частини науковців він є прийнятним саме тому, що дозволяє фахово виокремити лише одну ознаку, яка чітко відділяє посередника автентичної усної традиції від неї самої. Нею є присутня у фейклорі викривлювальна сила, що перешкоджає розвиткові творчої фантазії та пригнічує культурну

різноманітність» (Росовецький, 2002). Водночас у європейському науковому просторі термінологічна пропозиція Р. Дорсона не знайшла однозначної підтримки. Причиною цього став виразний негативізм внутрішньої форми самого слова «фейклор», який для частини дослідників видавався неприйнятним.

Інше негативне явище, пов'язане з фольклорними запозиченнями – це так званий фальшлор, що являє собою кон'юнктурну експлуатацію фольклорних форм задля певної вигоди. У цьому разі йдеться про свідому імітацію або навіть відверту фальсифікацію народних традицій, яку часто називають «фольклорщиною» чи «шароварщиною» (Савощенко, 2018, с. 44).

У процесі пошуку нейтральнішого терміна в науковому обігу з'явився так званий термінологічний дублер – фольклоризм (або фольклоризмус), позбавлений емоційно-негативного забарвлення. Огляд історії становлення цього поняття в європейській науці детально подає словенська дослідниця М. Станонік. Вона вважає «засновником концепту «фольклоризму» в етнології» німецького вченого Г. Мозера, котрий ще у 1960-х рр. XX століття увів цей термін у науковий обіг у вище окресленому значенні. При цьому Г. Мозер визначав його як «феномен», що мав місце в культурі в минулому і не був продуктом сучасності, а в межах цього імітаційного «подвійника» народної культури окремо виділяв і «словесний фольклоризм» (Росовецький, 2002).

Г. Мозер вважав, що за умов поступового нівелювання локальних традицій у суспільстві зростає загальний інтерес до всього «народного», включно з його «резерватами» (що збігається з посиленням у наш час, час глобалізації, тенденцій до глокалізації). Це зумовлює імітацію або навіть вигадкування народних традицій, унаслідок чого суспільство отримує своєрідний «екстракт» фольклору. Сутність фольклоризму, на думку Г. Мозера, полягає в «посередкованому поширенні та репрезентації народної культури через інші джерела» (Гусєв, 1973, с. 42). Цю позицію поділяв також В. Гусєв, який підкреслював, що зі зменшенням кількості живих форм фольклору зростає значення його вторинних модифікацій – переробок, адаптацій та інтеграцій у систему сучасного мистецтва, театру чи літератури (а ми, своєю чергою, можемо додати до цього списку й відеоігри).

Іншими словами, В. Гусєв визначав фольклоризм як історично та соціально зумовлений процес засвоєння, відтворення і трансформації фольклорної традиції в різних видах мистецтва та культури (Гусєв, 1973, с. 43–45).

Масове поширення терміна припадає на другу половину 1960-х рр., коли фольклоризм почали пов'язувати з різними видами мистецтва, підкреслюючи його вторинність щодо первісного буття народного слова. В українській науці поняття фольклоризму почало вживатися лише в другій половині XX століття, коли ним стали позначати органічну властивість літературного процесу. До цього часу взаємодія мистецтва та фольклору розглядалася без чіткої термінологічної системи (Савощенко, 2017, с. 43). Так, О. Дей і М. Дмитренко визначали фольклоризм як функціонування усної творчості на «другому рівні», що передбачає її свідоме переосмислення (перший рівень – безпосереднє, природне побутування через усну традицію) (Дей, Дмитренко, 1986, с. 4). Науковці трактували фольклоризм як вплив народної творчості на різні види мистецтва – літературу, живопис, театр тощо.

Сучасна культура також демонструє численні прояви фольклоризму: від стилізацій у високому мистецтві до комерційних продуктів індустрії туризму. Особливим явищем став сценічний фольклор, що сформувався ще в другій половині XIX століття і набув популярності в радянський період. Він існував у двох основних формах: художня самодіяльність і професійне виконання. Як зазначає Н. Лисюк, будь-яке відтворення фольклорного твору для публіки, відчуженої від традиції, уже є імітацією, а отже – фольклоризмом, зокрема й адаптацією чи фальсифікацією (Лисюк, 2012, с. 46–47). Відтак, сценічне виконання, незалежно від того, чи здійснюють його аматори, чи професіонали, розглядається дослідницею як вторинна форма традиції.

Окремі дослідники, зокрема О. Вертій, пропонують ширше розуміння фольклоризму, вводячи до нього й художнє освоєння народного світогляду, що виходить за межі банального використання мотивів та образів (визначення, яке, на нашу думку, є слушним і також нас зацікавило). С. Єрмоленко наголошує на лінгвістичному аспекті, виділяючи народнопоетичні символи, етнографізми,

топоніми й інші елементи, які виконують у художньому тексті вторинну функцію (Єрмоленко, 1987, с. 222). Однак, інші дослідники (О. Вертій, О. Дей, М. Дмитренко, Н. Лисюк) зауважують, що, втрачаючи свою прагматичність, фольклор у такому вигляді перетворюється на явище вторинне.

В «Енциклопедії української мови» стаття «фольклоризм» перенаправляє на статтю «Мова фольклору» авторства С. Єрмоленко, в якій можна побачити акцент саме на лінгвістичному аспекті визначення: «Мова фольклору – мова усної народної творчості (пісень, казок, легенд, приказок і прислів'їв, замовлянь, заклинань та ін.), що своєю лексикою, фразеологією, граматиною, фонетикою засвідчує існування глибин, коріння національної мови» (Єрмоленко С. 2004). Автор енциклопедичної статті розглядає мову фольклору як специфічно організовану систему виражальних засобів, що виконує передусім естетичну функцію та зумовлює її належність до системи функціональних стилів літературної мови або ж до різновидів художнього стилю. Фольклорні джерела літературної мови відбивають унікальність національної мовної картини світу, яка виявляється в просторових, часових і морально-етичних категоріях. Водночас мова фольклору постає підґрунтям для формування фольклоризмів у сучасній літературній мові, за допомогою яких визначаються як традиційні, так і новаторські тенденції розвитку мовностилістичних засобів. Окремо підкреслюється важливість використання та функціонування діалектів і наддіалектів, фразеологізмів тощо.

Ю. Шутенко визначає фольклоризм як «наявність фольклорного субстрату в літературному творі» (Шутенко, 2007, с. 59), тоді як О. Кирилюк трактує його як «художнє збагачення індивідуальної професійної креативної сили» (Кирилюк, 2013, с. 6). Унаслідок взаємодії літератури з фольклором виникає так званий «третій текст» – нова художня цілісність, у якій колективно втрачає свій первинний зміст, стаючи елементом авторської естетичної системи. Найчастіше це набуває форми контамінації – поєднання різних творчих начал. Іншими словами, взаємозв'язок між фольклором і літературою зумовлює формування так званого третього тексту, в межах якого фольклорні елементи починають

виконувати функцію активного текстотворчого чинника. Увійшовши до сфери авторського письма, колективний досвід утрачає свій початковий, традиційний зміст і трансформується в компонент нової художньої системи. Подібне поєднання усної колективної творчості й індивідуального авторського стилю здебільшого виявляється у формі контамінаційного явища, що поєднує обидва начала в єдиному художньому просторі (Савощенко, 2018, с. 44). Важливо зазначити, що звернення митців до фольклорних джерел може мати як свідомий, так і несвідомий характер. Іноді елементи усної традиції проникають у художній твір без спеціального наміру митця, виринаючи з глибин підсвідомості.

У словнику-довіднику «Українська фольклористика», виданому 2008 року за редакцією М. Чернопиского, ми можемо віднайти таке визначення фольклоризму: «термін, що позначає багатозначне поняття двох рівнів вияву: генетичного та функціонального» (Чернопиский, 2008; 448). Так, генетичний рівень спирається на традицію фольклорно-літературних взаємин і визначається як наслідування або використання фольклору в літературній творчості (в нашому випадку – у відеоіграх). Йдеться про характерну ознаку продуктивного фольклоризму, коли автори літературних творів, орієнтуючись на фольклорну поетику, творчо переосмислюють, трансформують або розвивають традиційні фольклорні мотиви, образи, композиційні моделі та художні засоби в структурі власного тексту (ми можемо сприймати «текст» у широкому його значенні, відповідно, назвати текстом і відеогру). Дослідження цього різновиду фольклоризму охоплюють різні об'єкти: фольклоризм у творчості письменника, у межах окремих жанрів, у поетичному мовленні тощо. Функціональний же рівень фольклоризму пов'язаний із його соціальною природою і розглядається як продуктивний процес органічної адаптації, трансформації та репродукції фольклору в суспільному побуті, культурі й мистецтві. На нашу думку, як функціональний, так і генетичний рівень фольклоризму можна застосувати й до відеоігор.

Поряд із фольклоризмом у науковій літературі вживається і близький термін «міфологізм». Дослідники по-різному визначають співвідношення цих

понять: одні вважають їх спорідненими, інші – окремими. С. Росовецький трактує міфологізм як одну з форм конкретизації фольклоризму (Росовецький, 2001, с. 53). А Р. Марків аналізує входження міфу в літературний контекст крізь призму фольклорно-літературних зв'язків (Марків, 2013, с. 31). На його думку, міфологізм являє собою трансформовану в художній системі сукупність ідей, образів і мотивів міфу, що впливають на символічне наповнення твору (Марків 2013, с. 45). Учений пропонує вживати термін «міфологічний фольклоризм» для позначення випадків проникнення міфологічних образів у літературу. Можна припустити, що міфологізм є складником фольклоризму, одним із його проявів. У цьому контексті фольклор виступає посередником між літературою та міфологічними образами.

1.2. Типологія фольклоризму

Народна творчість проникає в індивідуальну авторську діяльність різними шляхами й на різних рівнях, що зумовлює складний і багатогранний характер цього взаємозв'язку. Самі ж митці, своєю чергою, здійснюють певні кроки назустріч усній народній традиції або ж, навпаки, дистанціюються від неї, підкреслюючи власну авторську самобутність.

Починаючи з XIX століття звернення письменників до фольклору розумілося здебільшого як форма додаткової «етнографічної» діяльності (Савощенко, 2018, с. 61). В період радянської доби проблема співвідношення усної колективної та індивідуальної творчості зводилася здебільшого до пошуку й ідентифікації елементів народної словесності в літературних творах через їхнє зіставлення з першоджерелом. Водночас уже наприкінці XX століття дослідження взаємодії фольклору й авторського мистецтва досягло якісно нового рівня: увага науковців зосередилася на виробленні типології фольклоризму, виявленні характеру взаємозв'язків і закономірностей між мистецтвом та фольклором у різні суспільно-історичні епохи й на різних рівнях.

Питання типології фольклоризму розроблялося у працях А. Гусєва, І. Денисюка, Р. Маркова, Я. Савощенко, О. Кирилюк, О. Мікули й інших. Зокрема, сама типологія вказує на різні варіанти взаємодії фольклору і мистецтва (зазвичай, саме літератури). Тому ключового значення набувають методи письма митця, його індивідуальний стиль і мовні особливості.

Літературний розвиток кожного народу має власні етапи, періоди розквіту та часом – навіть занепаду. Р. Марків виокремлює два основні етапи: ранній етап розвитку літератури й етап сформованих літературних систем. На думку дослідника, чим «молодшою» є література, тим сильнішим постає її зв'язок із фольклором (Марків, 2013). Ранні стадії розвитку характеризуються відкритістю й аморфністю літературної структури, відсутністю усталених канонів. У цей період літературна система перебуває під значним впливом фольклорних чинників, тоді як зворотний вплив є мінімальним; елементи усної народної творчості майже повністю зберігають своє первісне значення й зазнають мінімальних трансформацій. На пізніших етапах ситуація змінюється: література починає критично засвоювати фольклор, співвідношення між колективним й індивідуальним зміщується на користь останнього, а функція фольклорного елементу в структурі художнього тексту зазнає переосмислення.

О. Мишанич підкреслював, що існують дві основні лінії впливу фольклору на літературу. Перша полягає в сюжетному рівні, коли народнопоетичні сюжети інтегруються в літературний твір, редагуються й опрацьовуються, стаючи невіддільним компонентом його композиції. Друга ж лінія стосується стилістики: письменники, особливо поети, активно запозичують народнопоетичні образи та стилістичні засоби вираження (Мишанич, 1980, с. 41-42).

І. Денисюк виокремлює дві базові моделі взаємозв'язку літератури й фольклору. Перша модель охоплює жанри, які виникають унаслідок глибокої трансформації народних анекдотів, казок і новел. Друга модель – це процес олітературення фольклорних жанрів, коли письменник імітує народні твори (Денисюк, 1999, с. 49).

Важливим для розуміння є поділ фольклоризму за формально-змістовими

рівнями, який здійснив Р. Марків. Учений визначив шість рівнів: 1) жанрово-композиційний; 2) фабульно-сюжетний; 3) рівень мотиву; 4) образно-персональний; 5) архетипно-знаковий (символічний); 6) мовностилістичний (Марків, 2013, с. 26).

Як основу для класифікації типів фольклоризму зазвичай беруть їхні функції в художньому творі. Так, У. Далгат виокремлює фольклорно-етнографічний контекст і фольклорний інгредієнт. У широкому значенні перше поняття охоплює все, що виводить текст за його межі та пов'язує з позатекстовою культурною реальністю, тоді як у вузькому – воно може позначати конкретний фольклорний або етнографічний матеріал.

О. Мікула зазначає, що для літератури характерними є два базові типи фольклоризму: 1) пряме запозичення (введення народних елементів у твір, стилізація під народні зразки); 2) переосмислення й трансформація цих елементів крізь свідомість автора. Такі форми виявляються на різних рівнях: сюжету, мотиву, образу, символу, а також поетики й стилю (Мікула, 2007, с. 11).

С. Росовецький диференціює два типи фольклоризму: природний і кабінетний. У першому випадку письменник звертається безпосередньо до живої народної традиції, тоді як у другому – послуговується її відображенням у книжних джерелах. Світова тенденція, за його спостереженнями, полягає в переході від природного до кабінетного фольклоризму (Росовецький, 2015, 46).

За ступенем модифікації фольклорних елементів у літературі Р. Марків визначає три основні типи: 1) імітативний (стилізаційний) – відзначається мінімальними змінами першоджерела й орієнтований на стилізацію або пряму рецитацію; 2) інтерпретаційний – передбачає переорієнтацію образів і мотивів, зміни сюжетних елементів відповідно до ідейного спрямування твору; 3) концептуально-інноваційний (трансформаційний) – базується на глибокій зміні як змісту, так і форми фольклорної поетики, що приводить до трансформації функціональної природи фольклорного образу чи жанру (Марків, 2013, с. 24–25).

Фольклорний матеріал у художньому тексті може функціонувати в буквальному чи переносному («метафоричному») значенні. Буквальне

використання відбувається тоді, коли автор відтворює традиційний мотив або образ майже без змін. Натомість метафоричне використання потребує від дослідника абстрагування від конкретно-подієвого рівня, адже фольклорні елементи у такому разі набувають нового, часто несподіваного смислового наповнення.

Я. Савощенко виділяє два типи фольклоризму: зовнішній і внутрішній (Савощенко, 2018, с. 67). Зовнішній характеризується буквальним перенесенням фольклорних складників у текст, тоді як внутрішній прихований на рівні підтексту і виявляється лише за умови глибокого дослідження.

Отже, література може містити фольклорні включення на жанрово-композиційному, фабульно-сюжетному, рівні мотиву, образно-персонажному, архетипно-знаковому та мовностилістичному рівнях. А також вводити фольклорні елементи в літературний текст як буквально, так і використовувати в переносному, підтекстовому значенні. Проте для нашого дослідження лише цих рівнів буде недостатньо, адже відеоігри, своєю чергою, здатні інтегрувати фольклорні елементи глибше, значно розширюючи межі функціонування фольклору в них, порівняно з літературою. Вони, як і література, можуть включати фольклор у сюжетно-фабульний і мотивний рівні, в систему персонажів й архетипів, використовувати автентичні фольклорні тексти без або з мінімальними змінами, використовувати стилізацію чи художню інтерпретацію та переосмислення, але водночас також можуть містити відтворення традиційних обрядів, ритуалів і святкувань, використання міфологічних уявлень, а також прямо відтворювати автентичні фольклорні й культурні практики.

Крім того, важливим є просторово-візуальний рівень: на відміну від літератури, що працює переважно зі словесним образом, відеоігри здатні відтворювати матеріальні форми культури не лише описово, а й візуально – архітектуру, предмети побуту, народний одяг, музичні інструменти, традиційну символіку, ужиткове мистецтво тощо. Усе це допомагає не лише розширити репрезентацію фольклору, а й надати гравцеві досвід його безпосереднього «проживання» у віртуальному середовищі.

Порівняно з літературою, де фольклоризми найчастіше реалізуються на сюжетному, мотивному, образному та стилістичному рівнях (через використання народнопоетичних сюжетів, мотивів, символів чи стилізацію під усну традицію), відеоігри демонструють ширший спектр можливостей. Вони дають можливість взаємодіяти з фольклорним матеріалом не лише інтерпретативно й на рівні описового ознайомлення (коли реципієнт отримує інформацію виключно через написаний текст), а й інтерактивно, коли сам гравець виступає учасником відтвореного фольклорного процесу. Наприклад, у грі можна взяти участь у народному обряді, зіграти на традиційному інструменті, виконати ритуальну дію тощо, тоді як у літературному тексті ці елементи покладаються суто на уяву читача.

Ми також можемо виокремити два основні підходи до функціонування фольклорного матеріалу у відеоіграх. По-перше, фольклорне першоджерело може слугувати лише базою для формування ігрового світу, перебуваючи в ньому в експліцитній формі: у такому випадку гравець без спеціальних знань може навіть не віднайти його фольклорного коріння. По-друге, автентичний матеріал може бути безпосередньо або з мінімальними змінами інтегрований у структуру гри, що забезпечує його одразу впізнаваний характер для будь-якого гравця. Відповідно, відеоігри розширюють використання фольклоризмів, вводячи нові модальності – візуально-просторову, інтерактивну й ігрову, що значно поглиблює можливості репрезентації, трансформації та популяризації культурної спадщини.

Можна також виділити конкретні жанри фольклору, які цікавлять розробників відеоігор найбільше – міфологія та казкова проза. Розглянемо їх далі.

1.3. Міфологія, магія, релігія

Як джерело натхнення й інформації відеоігри використовують реальний світ – як сучасний, так і минулий (і, звичайно, уявного майбутнього). Наприклад, у багатьох проєктах розробники відтворюють вулиці міст, якими вони є зараз або ж якими вони були в минулі, чи якими можуть бути в майбутні

епохи, та переносять у віртуальну реальність гри явища, предмети, концепти та об'єкти, з якими ми зіштовхуємося кожного дня або які були звичними в минулому. Художня література, звичайно, також часто виступає джерелом, як і, відповідно, фольклор та народна культура. Сценаристи й розробники відеоігор, як й інші митці, часто вдаються до прямих запозичень або ж до художнього переосмислення та інтерпретації, трансформації запозиченого в створеній ігровій реальності. Відтворюються в іграх також і світи, події в яких відбуваються в майбутньому (наукова фантастика), або ж взагалі ті, де світова історія склалася інакше, ніж у реальності (альтернативна історія), або світи, які функціонують за іншими законами (фентезі).

Частиною народної культури, котрою надихаються чи не найбільше, є міфологія в усіх її проявах. Дж. Говард – у минулому доцент кафедри розробки та дизайну ігор в Університеті Дакоти (м. Медісон, Південна Дакота), де він займався розробкою, дослідженням і викладанням ігрового дизайну, розвивав напрям наративного дизайну у відеоіграх і викладав курси з проектування ігрових рівнів, жанрів відеоігор, ігрових механік та – що цікавить нас – міфології. Нині вчений працює у Фалмутському університеті (Корнволл, Велика Британія), де читає курс «Ігри та окультура».

Дослідник є автором двох монографій: «Квести: дизайн, теорія і історія в відеоіграх та наративах» і «Магія ігор: дизайнерський посібник магічних систем, теорія та практика», представив свої дослідження, присвячені іграм й окультурі, на численних міжнародних конференціях. Крім того, був запрошеним доповідачем у «Last Tuesday Society» Віктора Винда (лондонська організація, заснована філософом Вільямом Джеймсом), де виступав із лекціями, присвяченими народній магії та народним іграм. Як зазначено в характеристиці вченого на сайті університету: «своїми науковими працями та творчою діяльністю Говард виступає амбасадором сили гри як трансформативної та трансцендентної практики» (Howard, 2014). Крім того, Дж. Говард застосовує свої знання створення ігор і на практиці – він залучений до роботи в декількох студіях розробки. Відтак, його дослідницька, наукова та практична діяльність є

яскравим прикладом, підтвердженням того, що відеоігри тісно пов'язані з міфологією. Та для того, щоб побачити цей зв'язок, нам треба визначити значення поняття «окультура», з яким працює дослідник.

У науковому дискурсі детальне дослідження терміна «окультура» можна зустріти в працях британського релігієзнавця і культуролога К. Партріджа, який досліджує взаємозв'язки популярної культури й історії, релігії та, власне, окультири. Згідно з поглядами вченого, «окултизм» насправді має доволі вузьке значення, яке можна розширити, додавши в нього широкий спектр вірувань і практик східної духовності, язичництва, спіритуалізму, теософії, альтернативної науки й медицини, популярної психології (здебільшого юнгіанської), а також низки вірувань, що формуються загальною зацікавленістю паранормальним (Partridge, 2004, p. 70).

Західна окультура, на думку вченого, охоплює широкий спектр «девіантних» ідей і практик (хоча він вважає дискусійним питання, чи можна деякі з цих вірувань вважати соціально девіантними або «прихованими», враховуючи їхню значну й зростаючу популярність сьогодні). Так, до окультири належать: магія, крайні праворадикальні релігійно-політичні рухи, радикальний екологізм і концепція «глибинної екології», ангели й духовні провідники, медіумізм і телепатичні послання, астральна проєкція, кристали, терапія сновидінь, спіритизм, духовні знання давніх і міфічних цивілізацій, астрологія, цілительство, «таємниці Землі», таро, нумерологія, кабала, фен-шуй, пророцтва (наприклад, Нострадамуса), артуріанські легенди, пошуки Святого Грааля, друїдизм, германське неоязичництво, хіромантия, шаманізм, культ богині, духовність Гаї та екодуховність, альтернативна наука, езотеричне християнство, уфологія, віра в інопланетні цивілізації та викрадення інопланетянами тощо. Водночас окультура не побудована суто на практиках, вона складається з концептів. Іншими словами, учасники окультири не завжди прагнуть стати послідовниками тієї чи іншої практики або вірянином того чи іншого руху, вони прагнуть ознайомлення з концептами, ідеями – щоб використати їх або їхні частини для себе (Partridge, 2004 p. 71).

Отже, серед переліку явищ окультири ми можемо побачити, зокрема, явища народної культури та давніх релігій – магія, язичництво, шаманізм, міфологію, артуріанські легенди, друїдизм тощо. Відповідно, повертаючись до досліджень Дж. Говарда, стає зрозумілим, що дослідник вивчає впливи та взаємозв'язок перелічених явищ із відеоіграми, а також способи їхньої інтеграції у віртуальну реальність гри. Праця «Магія ігор: дизайнерський посібник магичних систем, теорія та практика» призначена ігрових дизайнерів і студентів, а також, за словами самого автора, «для тих, хто цікавиться магією або перетином цих сфер [магії та відеоігор]» (Howard, 2014, p. 2). Дж. Говард орієнтував цю роботу на тих, хто «прагне зробити свої ігри більш насиченими та багатограними, а також на тих, хто хоче отримати глибше розуміння історії та структури магії». Вчений стверджує, що ретельне дослідження історії відеоігор, а саме того, як магія реалізована в уже наявних іграх, може сприяти оновленню магичних систем із формального й естетичного поглядів, проте для досягнення глибини ігрового процесу розробникам необхідно виходити за межі відеоігрового простору – до ритуальних практик реального світу і метафізичного символізму, «що часто позначаються терміном «окультизм». При цьому дослідник приймає значення поняття «окультизму» саме як «окультири»: «в цьому контексті окультизм охоплює широкий спектр міфологічних і ритуалістичних традицій, зокрема західну церемоніальну магію, а також практики таро та вуду, спільною ознакою яких є прагнення викликати й підкорити метафізичну силу» (Howard 2014, p. 10).

«Магія ігор: дизайнерський посібник магичних систем, теорія та практика» є своєрідним посібником із конструювання магичних систем, який водночас виступає і своєрідним компендіумом арканічних знань й охоплює теорію, історію та структуру магичних систем як у відеоіграх, так і в реальності, розповідаючи про традиційні вірування і практики, пов'язані з магією. Відтак Дж. Говард поєднав науковий аналіз з практичними порадами довідника з ігрового дизайну (посібник містить також поради й приклади програмних кодів для розробників, за допомогою яких вони можуть прописувати магичні системи в іграх), а також підручника з магії.

Зважаючи на це, можна ствердити, що міфологія, давні релігії та магічні практики мають велике значення для відеоігор і їх розробників. Відтак, далі можемо розглянути названі явища.

Міф (від грец. «слово», «переказ») – розповідь про богів, духів, героїв, надприродні сили та ін., які брали участь у створенні світу, природних явищ, людини, предметів тощо. Міф – витвір наївної віри, що складає філософсько-естетичний комплекс давньої епохи, котра ґрунтується на заміні об'єктивності сприймання суб'єктивним апіорним переконанням. У давні часи міф передавав уявлення про світ, впливаючи на процес пізнання, був основою для інтерпретації природних і суспільних явищ, ритуальних обрядовій (Лесин, Пулинець, 1971, с. 451). Міф існував переважно у віршовій або розповідній формі, часто правив за основу синкретичних форм творчості, зумовлював створення національного фольклору і літератури.

Міфи завжди привертали увагу вчених різних наукових дисциплін, починаючи з давньогрецьких філософів і закінчуючи сучасними дослідниками в галузі літератури, етнографії, фольклористики, антропології, мовознавства, психології та філософії. Сучасна літературознавча і філософська думки тлумачать міф як узагальнено-цілісне сприйняття дійсності, що характеризується нерозчленованістю реального й ідеального та виявляється на рівні підсвідомості. Наукове вивчення міфології бере свій початок у XVIII столітті (Дарморіз, 2010, с. 10). На сьогодні було створено багато досліджень для розробки теорій міфології.

В. Вундт таких теорій нараховує десять: перша – конструктивна, в основі якої лежить принесена ідея, наприклад, в Августина – ідея божественної цілі, котрій усе підпорядковано. Друга – теорія, яку представляють романтики (наприклад, Ф. Шеллінг). Її основною є ідея того, що міфологія має одне джерело, з якого вона згодом розповсюджувалася серед інших народів і з часом вироджувалася. Теорія прогресу, або еволюції, стверджує поступове виникнення міфології, що у своєму розвитку накопичує нові цінності без втрати попередніх. Згідно з натуралістичною теорією, якої дотримувались брати Я. та В. Грімми, в

основі міфології закладено природні процеси, а саме – бажання та спроби людей пояснити явища природи. Е. Тайлор, Г. Спенсер сходились на думці, що основу міфології складають уявлення про духів і демонів – ця теорія отримала назву анімістичної. Схожа на попередню, преанімістична теорія, або теорія чародійства, полягає в абсолютизації магічних елементів у міфології (Дарморіз, 2010, с. 11). Символічна теорія обґрунтовує думку, що головні властивості міфологічного мислення – «одухотворення» та «образне уявлення», котрі на відміну від науки є несвідомими, протікають поза законами логічного мислення, хоч і мають «безпосередню достовірність і дійсність».

У раціоналістичній, або антропологічній теорії, представником якої є Дж. Фрезер, головними визнано інтелектуальні мотиви, тобто міфологія виступає як первісна наука, що пояснює причини подій та явищ. Хоча у своїх працях науковець розглядав також і те, що зазвичай вважають протилежним до науки – магію. Однак Дж. Фрезер саме її вважає первісною наукою, яка згодом перетворилася на релігію, а пізніше стала причиною появи науки. Магію Дж. Фрезер поділяє на теоретичну (магія як псевдонаука) та практичну (магія як псевдомистецтво). Останню він поділяє також ще на два типи: 1) гомеопатичну, що твориться за принципом: подібне викликає чи створює подібне, або, іншими словами, що наслідок схожий на свою причину – цей принцип може бути окреслений як закон подібності; та 2) контагіозну, яка слідує за принципом, що речі, які один раз перебували в контакті, продовжують взаємодіяти й на відстані після завершення їх прямого контакту; іншими словами, цей принцип можна назвати законом дотику чи зараження (Frazer, 2003). Представником ще однієї теорії – теорії ілюзій, – є Х. Штейнталь. Він висловлював ідею, що нові уявлення підганяються під наявні старі стереотипи. Останньою є теорія навіювання, прихильники котрої розглядають міфологічні тексти як прояви колективної свідомості (Дарморіз, 2010, с. 11).

Іншу класифікацію теорій міфу наводить С. Токарєв. Він пише про чотири загальні групи: натуралістичну (натур-міфологічну, абстрактно-міфологічну): міфи як персоніфікований опис і пояснення явищ природи, переважно небесних;

евгемеристичну – тлумачить міфічних персонажів як реальних особистостей, а міфи як прикрашені фантазією, історичні розповіді про їх подвиги; біологічну (сексуально-біологічна, психоаналітична): розглядає міфологію як фантастичне породження і переосмислення підсвідомих сексуальних потягів людини; а також соціологічну теорію, де міфи виступають як безпосередній вираз зв'язку первісного суспільства з навколишнім світом і як обґрунтування соціальних практик (Гловацька, 1991, с. 12).

Дослідники міфології – як філософи, так й антропологи – сходяться в тому, що міф, або «священна історія», глибоко впливає на соціум, в якому вона побутує та виконує конструюючу функцію (пояснює космогонію, етіологію явищ чи предметів тощо.). Гармонізуюча і моделююча функції міфів необхідним чином пов'язані з розумінням світу як Космосу, тобто замкнутого, цілісного явища. Міф також «пропонує людям приклади для наслідування і цим пояснює значущість людського життя» (Eliade, 1963, р. 6).

Міфи, як писав інший їх дослідник, котрий зробив значний внесок у теорію міфології – Мірча Еліаде, являють собою деякі абсолютні цінності, зразки всіх видів людської діяльності. Саме в сакральному досвіді, в зустрічі з надлюдською реальністю в людини виникає думка про можливість існування певних абсолютних цінностей, здатних спрямовувати людину і надавати сенс її існуванню (Eliade, 1963, р. 11). Через міфи людина упевнялася в тому, що те, що вона планує зробити, вже було зроблено колись. Іншими словами, міф допомагає людині подолати сумніви щодо результату її діяльності: «немає причин вагатися вирушати в морську подорож, адже міфічний Герой вже здійснив її у казковий Час. Все, що потрібно – це наслідувати його приклад» (Eliade, 1963, р. 141). Завдяки міфу людина розуміла світ як абсолютно облаштований, зрозумілий і значущий Космос.

У конкретних міфах структуру Космосу втілюють такі стійкі масштабні символи, як Світове Древо, Гора, Ліс, Ріка тощо: «Всі ці міста, храми й палаци, що розглядаються як осередок світу, вважалися лише численними репліками, які відтворюють давній образ: Космічну гору, Древо Світу, Серединний стовп, що

підтримує космічні рівні (три космічні зони: Небо, Земля і пекло. Це верхній (божественний), земний і підземний (пекельний) світи» (Eliad, 1965, p. 197).

М. Еліаде стверджує, що міф передусім – це антропологічне моделювання світу, його ієрархії, системи. Гармонізуюча функція міфу існує якраз завдяки тому, що міф дає образ, модель світу, співмірний людині. Міф вказує на Центр, і людина отримує свого роду доступ до цього Центру (через розуміння світу, яке й дає міф). «Знати міфи – означає наблизитися до таємниці походження всіх речей. Міф розказує вихідні «сюжети», які екзистенційно утверджують людину, а все, що має відношення до її існування і способу перебування в цьому світі, стосується її безпосередньо» (Eliade 1963, p. 76).

Однією з найважливіших розвідок про міф для нашого дослідження є робота Дж. Кемпбелла, а саме його ґрунтовна праця «Тисячолікий герой» (Кемпбелл, 2025), в якій міфолог впроваджує та розвиває поняття мономіфу (по суті стосується також героїчного епосу, не лише міфології). Вчений здійснює глибоке компаративістичне дослідження міфів й оповідей про героїв різних народів світу і доходить висновку, що всі вони мають одну фундаментальну структуру, а саме структуру подорожі архетипового героя, яку й описує міфолог. Дж. Кемпбелл виводить «класичну схему міфологічної мандрівки героя», що має одну й ту саму формулу (тільки в збільшеному масштабі), представлену в ритуалах переходу: виправа – ініціація – повернення. І саме цю формулу міфолог називає ядром мономіфу: «Герой наслідуюється вийти з буденного світу в край надприродних див; там він знаходить казкові сили і здобуває вирішальну перемогу, відтак повертається з таємничої мандрівки, наділений силою чинити добро для своїх ближніх» (Кемпбелл, 2025, с. 35).

Дж. Кемпбелл детально описує кожен із трьох етапів мандрівки героя, розділяючи їх на окремі елементи. Перший етап цієї великої подорожі – виправу/прощання або вихід зі звичайного світу, в якому живе герой – дослідник поділяє на: 1) «Поклик до мандрів» (або про знаки, що вказують на покликання героя); 2) «Відмова від поклику» (або про безсенсовність втечі від бога); 3) «Допомога сил надприродних» (або про несподіване сприяння, яке дістає

особа, коли приймає виклик); 4) «Перший поріг»; 5) «Череву кита» (або перехід у царство ночі) (Кемпбелл, 2025, с. 39). Етап випробувань і звитяг ініціації описаний поділяється на: 1) «Шлях випробувань» (або небезпечний аспект богів); 2) «Зустріч із богинею» (Magna Mater – Велика Матір, або Про щастя повернення в дитинство); 3) «Жінка-спокусниця» (усвідомлення й муки Едіпові); 4) «Примирення з батьком»; 5) «Апофеоз»; 6) «Найвища нагорода» (Кемпбелл, 2025, с. 39). Третій етап, повернення, відповідно складається з таких елементів: 1) «Відмова від повернення» (або заперечення світу); 2) «Чарівна втеча» (або визволення Прометея); 3) «Допомога зовнішніх сил»; 4) «Останній поріг» (або повернення до звичайного світу); 5) «Володар двох світів»; 6) «Свобода жити» (природа і роль найвищої нагороди) (Кемпбелл, 2025, с. 40). Кожен з етапів міфолог ілюструє великою кількістю прикладів із різних міфів та героїчного епосу народів світу, включаючи також й деякі релігійні тексти. Крім того, вчений також активно послуговувався фрейдистськими концепціями та юнгіанськими архетипами.

Герой мономіфу, згідно з Дж. Кемпбеллом, наділений видатними здібностями й талантами. Суспільство, в якому він живе, може його шанувати, проте незрідка також може не визнавати або навіть зневажати. Герой і світ, в якому він опиняється (або ж лише світ), потерпає через символічний брак чогось: «...в казках це може бути якась дрібничка – наприклад, загублений золотий перстень, а – тоді як в апокаліптичній візії фізичне й духовне життя цілого світу може постати як зруйноване або таке, що стоїть на краю прірви» (Кемпбелл, 2025, с. 41). Велика кількість міфів справді мають структуру мономіфу Дж. Кемпбелла, проте також існують певні відмінності у включенні та послідовності розроблених вченим етапів. Цікавим є те, що, крім фольклору, існує також велика кількість літератури та кіно, які також дотримуються цієї структури навіть сьогодні. Іншими словами, «мандрівка героя» продовжує впливати на митців у сучасному мистецтві та культурі, що свідчить про фундаментальність теорії мономіфу.

Крім цього, праця Дж. Кемпбелла містить дослідження космогонії, мотиву непорочного зачаття та образу Великої матері, перетворення героя та, власне,

розпаду світу (кінця мікрокосму). Міфолог також ділиться роздумами про роль міфу в суспільстві – в минулому, і того, як вона змінилася сьогодні.

Один із найпопулярніших жанрів відеоігор – фентезі. Для його пояснення можна скористатися літературним визначенням цього терміну, адже саме в літературі він з'явився вперше і згодом перейшов до інших видів мистецтва, зокрема і до відеоігор. Отже, за літературознавчим словником Р. Гром'яка фентезі (англ. *fantasy*) – це жанровий різновид фантастики, в якому при її запереченні використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу в поєднанні з реалістичною нарацією, змальовуються вигадані світи із середньовічним антуражем, нетехнічною психологією, де роль науки виконує магія (Гром'як, 2007, с. 693).

Можна сказати, що жанр фентезі успадкував від міфу як моделюючу, так і гармонізуючу функції. Світ у значній кількості творів фентезі є одиничною цілісною системою, так чи інакше певно організованою. Разом із моделлю світу в фентезі перейшли й символи-архетипи, що репрезентують світ: золоте коло, Вежа як центр світу тощо. До цього типу фентезі можна віднести твори Дж. Р. Р. Толкіна про Ард, Земноморський цикл У. Ле Гуїн, романи циклу «Пісня льоду і полум'я» Дж. Мартіна. Крім рівня символічних образів, фентезі слідує логіці міфу на подієвому рівні (тут можна знову згадати про мономіф Дж. Кемпбела). Основні мотивні елементи романів у жанрі фентезі, такі як здобування скарбів, ініціація, самопожертва героя тощо, відтворюють сюжети класичних міфів. Однак, якщо один міф, як правило, цілком будується навколо одного такого мотиву (добування Руна Ясоном, подвиги як ініціація Геракла), то в літературних творах мотиви комбінуються – так, наприклад, в епосі Гомера, сагах або в «Пісні про Нібелунгів» будуть представлені всі базові мотиви окремих міфів.

У результаті, на рівні побудови «цілого» фентезі багато в чому нагадує класичний епос: сюжетика мандрів і діянь героя в обох випадках підпорядкована завданню порятунку світу/народу/країни чи перемоги у війні.

Водночас М. Еліаде стверджував, що міф має соціально-релігійне

походження та є однією з найважливіших категорій навіть і сучасного життя (Eliade, 1963, p. 12). На думку антрополога, цей зріз мислення завжди затребуваний: несвідоме підживлює невіруючу людину сучасності, допомагає їй, але при цьому не підводить до власне релігійного бачення і пізнання світу. Несвідоме пропонує рішення проблем власного буття людини й у цьому сенсі виконує функцію релігії (Eliad, 1965, p. 21). Можна сказати, що фентезі виступає сучасним аналогом, заміником більшої частини функцій міфу. Активно розробляючи як міфологічні, так і підсвідомі образи й символи.

Такі твори, на відміну від наукової фантастики, не піддаються прогнозуванню, не підлягають логічному поясненню або науковому обґрунтуванню. Натомість у фентезі панує фатум, бінарна етично-моральна опозиція «добро – зло», винагорода за зусилля подолання перешкод, присутність дива. Термін виник у 20–30-ті рр. XX століття в англomовній літературі, а, зазнавши певної еволюції, утвердився в 60-ті, починаючи з роману «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна. Деякі літературознавці вважають, що започаткував його Р. Говард, творчість якого вплинула на Толкіна. Письменник став першим теоретиком жанру, який визначив такі його фабульні складники, як одужання (поновлення ясного погляду на довкілля), втеча (не від життя, а від сучасності), розрада (несподівана і чудесна благодать, яка, либонь, ніколи не повернеться) (Гром'як, 2007, с. 693).

Жанр широко використовує елементи архаїчного міфу, чарівної казки, лицарського роману з розроблюваним у ньому кодексом честі, героїчних пісень, окультино-містичної літератури тощо. Перед такими творами ставлять вимоги створення світів «за межею», пошуків пригод, присутності поетичної мови, втечі у світ мрій. Можливі фабульні варіації перебування в далекому минулому чи майбутньому з обов'язковою альтернативою сьогоденню, існування в паралельних світах. Надприродні, позаісторичні світи фентезі позбавлені звичної топоніміки та хронотопу, події розгортаються в них в умовному, часто віртуальному просторі (Гром'як, 2007, с. 694).

Усі описані риси літературного жанру фентезі можна віднайти й у

фентезійних відеоіграх. Те, які саме риси фентезі будуть притаманні відеогрі, залежить від її оригінального жанру, тобто жанру, що притаманний лише комп'ютерним іграм. Саме тому у відеоіграх можна віднайти велику кількість фольклорних включень, що запозичені саме з міфології (іншими словами, міфологізмів), а, відповідно, і до давніх релігій, обрядів чи того, що в давнину називали магією.

1.4. Казкова проза

Казка – епічний жанр усної народної творчості. В основі казки лежить захоплива розповідь про вигадані події та явища, які сприймаються і переживаються як реальні. Казки відомі з найдавніших часів у всіх народів світу і споріднені з іншими фольклорно-епічними жанрами – міфами, сказаннями, сагами, легендами, переказами, епічними піснями. Водночас казки не пов'язані безпосередньо з історичними особами й подіями. Для них характерними є традиційність структури та композиційних елементів (зачини, кінцівки тощо), контрастне групування дійових осіб, відсутність розгорнутих описів природи й побуту. Сюжет казки багатоепізодний, із драматичним розвитком подій, зосередженням дії на героєві й щасливим закінченням. Казка вирізняється «замкнутим часом» і завершеністю, співвідносними з досягненням героєм своєї мети й перемогою добра над злом (Гром'як, 2007, с. 321).

Функціональна палітра казок широка: естетичні функції доповнюються та поєднуються з пізнавальними, морально-етичними, соціально-виховними, розважальними. У казках народів світу багато спільного, що пояснюється подібністю культурно-історичних умов життя різних етносів. Водночас казки мають національні особливості, відображають світогляд народу, спосіб його життя, побут, природні умови, а також індивідуальні риси виконавця-оповідача (казкаря). Казки, як й інші жанри усної народної творчості, можуть мати велику кількість варіантів (Гром'як, 2007, с. 321).

Зазвичай казки поділяють на три типи: казки про тварин, чарівні казки, соціально-побутові казки. Казки про тварин генетично найдавніші, вони увібрали в себе тотемістичні уявлення; головними героями виступають звірі. З часом казки втрачають міфологічний і магічний сенс та набувають повчально-виховного характеру. Чарівні казки первісно також мали магічне призначення, яке з часом нівелювалося. В них органічно поєднуються міфічне, фантастичне і героїчне начала. Провідні мотиви: змібборство, добування і використання чудодійних предметів (цілюща вода, жар-птиця, чарівний меч, шапка-невидимка, чоботи-самоходи тощо). Герої фантастичних казок здебільшого наділені надзвичайною силою, здібностями, винахідливістю, що допомагають їм подолати всі випробування на шляху до мети. У соціально-побутових казках переважають сюжети про повсякденне життя. Героями тут виступають бідний селянин, кмітливий наймит чи солдат, бурлака, вередлива жінка тощо. Проте часто в цих казках зустрічаються персоніфіковані образи – Доля, Щастя, Горе, Правда, Кривда.

Загалом, казкові образи й мотиви з усіх трьох типів казок широко використовуються в художній літературі, музиці, малярстві, проте в нашій роботі ми розглянемо передусім чарівні казки, бо саме їхні елементи можна найчастіше віднайти у відеоіграх, адже генезу цих казок зазвичай виводять із міфів, які, як ми зазначили в попередньому пункті розділу, є джерелом для жанру фентезі. Чарівні казки давно цікавлять європейських і вітчизняних вчених – фольклористів, етнографів, психологів, літературознавців, антропологів, філософів і культурологів. Дослідження в таких різних наукових сферах часом суттєво відмінні у підходах і методах аналізу жанру.

Представники фінської або історико-географічної школи А. Аарне та С. Томпсон намагалися реконструювати оригінальну форму казки й прослідкувати історію кожного окремого їх типу шляхом збору, систематизації та аналізу всіх наявних її варіантів. Результати дослідження представлені в класифікаторі фольклорних казок Аарне-Томпсона. Оригінальна класифікація була створена А. Аарне у 1910 р. Історико-географічний метод дослідження, що

використовувався вченим, передбачав визначення географічної території розповсюдження, історії, варіантів, місця походження й оригінальної форми певної фольклорної казки або групи казок шляхом їх компаративного текстового аналізу. Згодом класифікація була доповнена американським дослідником С. Томпсоном (1961 р.). У класифікаторі Аарне-Томпсона були частково переглянуті назви типів казок, а описи сюжетів повністю переписані та доповнені. Розширена також географія казок, адже в попередніх покажчиках були практично відсутні південноєвропейські, східноєвропейські казки тощо.

На відміну від ідентифікації базових компонентів, характерних для певного типу казок, структуралістський підхід передбачає виявлення структурних компонентів фольклорної казки як жанру. В. Пропп займався дослідженням структури чарівної казки, а саме виділенням і співвідношенням постійних елементів в її композиції, та довів, що до таких елементів належать функції діювих осіб (тридцять одна) та набір ролей казкових персонажів (сім) (Пропп, 1986). Не всі функції представлені в усіх казках, проте незмінним є порядок їх слідування в процесі розгортання оповіді. Загалом, В. Пропп розробив дві структурні моделі та, відповідно, дав два визначення чарівної казки: оповідь, в якій можуть брати участь сім типів персонажів, і твір з обмеженим переліком функцій та певним порядком їх слідування (Пропп, 1986, с. 314).

Важливим структурним компонентом казки є мотив. В. Пропп називає два основних мотиви: обряд посвяти (ініціації) та подорож до іншого світу, які дають максимальну кількість казкових текстів (Пропп, 1986, с. 308). Мотив при цьому є базовим елементом будь-якого наративу, та досить складним і багатозначним поняттям. Зокрема, Х.-Й. Утер зазначає: «Мотив має широке визначення, що дає змогу використовувати його як основу для літературного й етнологічного дослідження. Це – наративна одиниця, котрій властива динаміка, що визначає, з якими іншими мотивами він може поєднуватися. Таким чином, мотиви утворюють базові структурні одиниці наративів. З погляду прагматики чітке розмежування між мотивом і типом персонажа неможливе через нечіткі границі (Uther, 2004, р. 10).

Чарівні казки характеризуються багатою художньо-образною структурою, тому в них діє більша кількість персонажів. В. Пропп виділив сім основних типів персонажів: 1) герой; 2) суперник (той, проти кого бореться герой); 3) лжегерой (той, хто присвоює результат героя); 4) чудо-помічник (людина, тварина чи предмет); 5) дарувальник (той, хто дарує героєві чарівний предмет; може належати до категорії помічника); 6) об'єкт, який шукає герой (жива істота чи предмет); 7) відправник (той, хто ставить умови, виряджає героя в дорогу; здебільшого виконує епізодичну роль). Поряд із головними образами діє значна кількість персонажів для зв'язку дії – скаржники, наклепники, зрадники та ін. На відміну від класифікації В. Проппа, Л. Дунаєвська подає трикатегорійну систему казкових персонажів, поділяючи їх на злотворців, добротворців і знедолених (Дунаєвська, 2009).

Вихідним пунктом психологічного тлумачення казки, на думку послідовників К.-Г. Юнга (М. Вудман, Х. Дікманна, К.-П. Естес, Д. Калшеда, Дж. Кемпбелла, М.-Л. фон Франц та ін.), може бути те, що всі казкові персонажі є втіленнями внутрішніх душевних поривів, імпульсів, переживань і прагнень, або, згідно зі вченням К.-Г. Юнга, втіленнями архетипів. Тобто казка містить тільки колективні елементи й не стосується наших особистих щоденних бажань, турбот і потреб (Тиховська 2009, с. 3).

Увага радянських фольклористів здебільшого зосереджувалася на еволюції чарівної казки, її історичному розвитку, різних аспектах формально-поетичної структури та на зв'язках з іншими фольклорними й літературними жанрами. Нехудожня семантика чарівної казки цікавила дослідників менше, ніж питання поетики й структури жанру (як жанру літератури).

В українській науці казкову поетику чарівної казки та її зв'язок з міфологією та обрядовістю у своїх працях вивчали О. Потебня, М. Грушевський, І. Франко, В. Гнатюк, М. Левченко, Л. Дунаєвська, В. Давидюк, О. Бріцина, Л. Мушкетик, О. Таланчук та ін. В. Давидюк, спираючись переважно на праці В. Проппа, осмислив зв'язок чарівної казки з обрядом ініціації та міфоритуальною традицією слов'ян, а О. Олійник здійснила цілісне та системне

дослідження художнього простору українських народних чарівних казок (Тиховська, 2009, с. 2). Л. Мушкетик акцентувала увагу на тому, що казці притаманна універсальність, «у ній відобразилися загальнолюдські цінності та ідеали, вивірені, відшліфовані багатьма поколіннями думки і прагнення. Ідеали ці, незважаючи на всі історичні перипетії, як колись, так і сьогодні, як у високорозвинених, так і у відсталих народів, лишаються, по суті, одні й ті ж самі – істина, добро, краса» (Грищенко, 2015, с. 67).

Л. Дунаєвська не лише досліджувала казкову прозу як таку, але і її зв'язки з іншими фольклорними жанрами, особливо міфологією (що особливо нас цікавить) і легендами. Так, у своєму дисертаційному дослідженні «Українська народна проза (легенда, казка): еволюція епічних традицій» (Дунаєвська, 2009) фольклористка зосередилася на виявленні подібностей і відмінностей між казкою та легендою, побіжно акцентуючи на відсутності єдиних підходів до наукової класифікації народної прози загалом і фантастичної зокрема. Новизна цього дослідження полягала в створенні функціональних орієнтирів для вивчення естетики легенди й казки, розмежування яких пов'язується з розвитком первісної синкретичної ідеології, що розвивалася різними еволюційними шляхами. Водночас обидва ці жанри, на думку дослідниці, відображають історичний процес різними художніми методами, незалежно від часу їх створення та побутування.

Л. Дунаєвська глибоко дослідила жанр: у своїх дослідженнях вчена послідовно сформулювала визначення казки, вивчала історіографію досліджень жанру, осмислила казку як епічне оповідання з домінуванням художньої вигадки, а також проаналізувала ідейно-тематичну структуру казкової прози. Так, казку Л. Дунаєвська визначала як «епічне оповідання чарівно-фантастичного, алегоричного і соціально-побутового характеру зі своєрідною традиційною системою художніх засобів, підпорядкованих героїзації позитивних, сатиричному викриттю негативних образів, часто гротескному зображенню їх взаємодії» (Дунаєвська, 2009).

Дослідниця також зосереджувала увагу на осмисленні концепції

міфологічних образів і мотивів та простеженні еволюції жанру казки. Так, Л. Дунаєвська описала свою жанрову класифікацію українських казок, а також, спираючись на напрацювання минулого (зокрема, В. Проппа), розробила трикатегорійну систему класифікації персонажів казкової прози, поділивши їх на злотворців, добротворців і знедолених. Запропонований Л. Дунаєвською жанровий поділ охоплює чарівні казки (зокрема героїчні та фантастичні), казки про тварин (у них вчена простежувала тотемістичну основу, байкарський підтекст, структурну близькість до чарівних казок і кумулятивність), а також побутові казки (класифіковані за характером головного конфлікту на дидактичні, сімейно-антагоністичні, гумористичні та сатиричні) (Дунаєвська, 2009).

Класифікацію персонажів чарівної казки Л. Дунаєвська розробила, спираючись на їхню ідейно-сміслову значущість. Такий підхід, на її думку, має низку принципових переваг порівняно з класифікаціями казок за сюжетами чи мотивами: трикатегорійна система персонажів дає змогу охопити кожен казковий текст «незалежно від варіантності сюжету та його повноти» (Дунаєвська, 2009, с. 123). У межах категорії добротворців Л. Дунаєвська насамперед виокремлює образи героїв-богатирів або чудесно народжених персонажів, чия надзвичайна сила зазвичай спрямована на здійснення подвигу. Йдеться, зокрема, про порятунок людей (часто молоді дівчини) від навали ворогів, стихійного лиха або загрози бути пожертою змієм (Дунаєвська, 2009, с. 127). Поряд із добротворцями чоловічої статі в українських чарівних казках значне місце посідають також жіночі персонажі. Вони нерідко постають у ролі знахарок, володарок природних сил або лісових бабусь. До цієї ж категорії належать і представники тваринного світу, зокрема птахи, звірі та риби. Взаємодія героя з такими персонажами засвідчує прагнення до пізнання таємниць природи й опанування її стихій, а також відображає систему тотемних уявлень, притаманних давнім культурам, культ предків, з яким пов'язана розгалужена система замовлянь, ворожінь і табу в українській традиційній культурі, і навіть відображення світобудови (Дунаєвська, 2009, с. 134).

До категорії злотворців в українських належать персонажі, яких можна

назвати антагоністами головних героїв – Змій, відьми, злі чарівники, демонологічні істоти, чорти, пани та ін. Вони, на відміну від головних героїв казки, наділені негативними рисами й зазвичай мають щось, що підкреслює їхню інакшість, нелюдськість, що виділяє їх як «чужих» до людського простору. Водночас функція злотворців часто пов'язана з ініціацією героя (наприклад, подолання Змія – одного з найпоширеніших антагоністів казкового героя) і є обрядом його ініціації (Дунаєвська, 2009, с. 144–146). В окремих українських казках, за тлумаченням Л. Дунаєвської, образ змія співвідноситься з образом чорта, що також дає підстави говорити про зв'язок персонажа з потойбічним світом, але дає змогу вивести його за межі абсолютного зла й наблизити до зла соціально-побутового характеру (Дунаєвська, 2009, с. 146).

До третьої категорії – знедолених – належать персонажі, що зазнали певної кривди або несправедливості від злотворців, але які через проходження випробувань і свою працьовитість наприкінці отримують належну винагороду (хоча іноді вони можуть займати й пасивну позицію очікування). Щодо кількісного співвідношення цих трьох типів персонажів у казках – воно може бути різним і відрізнятися від казки до казки. Проте кожного персонажа можна зарахувати до однієї з цих трьох категорій (водночас роль певних персонажів може змінюватися залежно від ситуації).

Значне місце в дослідженнях Л. Дунаєвської посідало вивчення казкового конфлікту як обов'язкової умови існування сюжету, тобто теми оповіді. Діалектичний зв'язок між зав'язкою та розв'язкою, за спостереженнями вченої, накладається на народні звичаї, традиції та вірування українського народу. Конфлікт, на думку дослідниці, є визначальною ознакою не лише соціально-побутових казок, а притаманний усім різновидам жанру, оскільки саме він формує тему оповіді.

Окрім диференційних ознак легенди й чарівної казки, Л. Дунаєвська аналізувала міжнаціональні формотворчі риси, які споріднюють міфологічну легенду та казку. Вона підкреслювала, що сюжетно-тематичний склад міфологічної легенди є поліфункціональним, а тому застосування класифікації за

типами сюжетів, аналогічної до казкової, у цьому випадку є неможливим. У зв'язку з цим дослідниця запропонувала авторське бачення поділу міфологічних легенд за типами персонажів, виокремивши тотемічні, анімістичні, космогонічні, релігійно-магічні та богатирські легенди. Аналізуючи персонажні системи легенди й казки, Л. Дунаєвська розглядала архетип як одну з ключових репродуктивних досліджуваних одиниць, трактуючи його як категорію прообразу та мотивемну позицію в сюжеті. У своїх міркуваннях вона спиралася на концепції К. Юнга, Е. Дюркгейма, О. Веселовського, О. Потебні та інших.

Зв'язок казок із міфологією можна побачити також і в тому, що, на думку фольклористики, казкові чарівники генетично споріднені з жерцями та жрицями, які виконували культові обряди (Дунаєвська, 2009, с. 135), а добротворці (як із людського, так і з тваринного світу) допомагають героєві тричі: на землі, на воді та на небі. У цій казковій трикратності дослідниця вбачає відлуння традиції зображення древа життя як моделі первісної космогонічної структури (Дунаєвська, 2009, с. 135–136). Крім трикратності, Л. Дунаєвська також зауважувала про використання в казках інших магічних чисел, зокрема 7, 9, 12.

РОЗДІЛ 2. ВІДЕОІГРИ. ЛЮДОЛОГІЯ. GAME STUDY

2.1. Відеоігри. Історія та визначення

Комп'ютерні технології сьогодні досягли надзвичайно високого рівня розвитку і продовжують свій стрімкий поступ. Починаючи з кінця XX століття, у культурному процесі розпочався етап постнеокультури (Станіславська, 2010, с. 93). Цей період вирізняється домінуванням електронних комунікацій і глобальних мультимедійних ресурсів, що забезпечує збереження різноманітної інформації, зокрема й культурної спадщини народів, на електронних носіях та в комп'ютерних системах.

У сучасному суспільстві значна кількість людей уже не уявляє свого життя без комп'ютерів, адже ці пристрої стали невіддільним елементом повсякденного буття. Їх активно застосовують у найрізноманітніших сферах діяльності з метою оптимізації роботи й полегшення складних процесів. Водночас майже від моменту появи цієї техніки було створено й нову форму дозвілля – відеогру. Це закономірно, оскільки ігрова діяльність здавна посідала важливе місце в житті людини, супроводжуючи всі етапи культурної еволюції – археокультуру, палеокультуру, неокультуру, і, відповідно, сама постійно трансформувалася (Станіславська, 2010, с. 93).

За минулі сімдесят років людство здійснило колосальний ривок у сфері технологій, зокрема у створенні надпотужних комп'ютерних систем. Однією з рушійних причин такого розвитку було прагнення вдосконалити певні види техніки та обладнання включно з метою покращення можливостей відеоігор. Тісний зв'язок комп'ютерного забезпечення й ігрової індустрії проявляється в тому, що низка компонентів апаратного забезпечення розробляється спеціально для потреб ігор, тоді як самі ігри активно інтегрують усі новітні досягнення комп'ютерної техніки, наближаючи якість зображення і звуку до максимально реалістичного рівня. Ці процеси сприяли формуванню нової потужної індустрії, яка нині перебуває на одному рівні з такими сферами, як кінематограф, музика і

література, а за популярністю та обсягами фінансування подекуди вже навіть перевершує їх.

Від початку свого існування відеоігри тривалий час сприймалися людьми лише як дитяча розвага. Проте з розвитком індустрії їхні сюжети ставали все складнішими й орієнтованими на дорослу аудиторію. Згодом, за аналогією з кінематографом, для відеоігор почали встановлювати вікові обмеження (подібно до вікових обмежень, характерних для кінематографа). На сучасному етапі ігри вже не сприймаються лише як дитяче дозвілля, адже коло гравців охоплює різні вікові категорії. А найбільші інвестиції нині зосереджуються саме на іграх, призначених для дорослих користувачів, а не для дитячої аудиторії. Так, із дитячої забавки відеоігри трансформувалися в хобі дорослих і навіть у феномен кіберспорту, який сьогодні вже посів вагоме місце в сучасній культурі, а за охопленням і фінансуванням не поступається традиційним видам спорту. В Україні також існують сильні кіберспортивні команди (одна з найвідоміших – Natus Vincere, котра неодноразово виборювала перші та призові місця на головних міжнародних кіберспортивних турнірах). Хоча офіційним видом спорту кіберспорт був визнаний в Україні відносно нещодавно – у вересні 2020 року. Також з 2017 року існує навіть Федерація кіберспорту України (яка в липні 2021 року отримала статус національної) (Наказ Міністерства молоді і спорту, 2021).

Згідно з даними, опублікованими в одному зі щорічних звітів дослідницької компанії Newzoo (що займається дослідженням індустрії та ринку відеоігор, спеціалізується на обслуговуванні бізнесу і суспільних потреб студій, які випускають комп'ютерні та консольні відеоігри, ігри для портативних пристроїв), у 2025 році прогнозований дохід на світовому ринку відеоігор становитиме 188,9 млрд доларів (за регіонами: 33,1 млрд в Європі, 52,7 млрд у Північній Америці, 8,3 млрд у Латинській Америці, 7,1 млрд на Середньому Сході й в Африці, 87,7 млрд у Тихоокеансько-Азійському регіоні) (Newzoo, 2025, р. 7). А кількість геймерів у світі за прогнозами компанії зросте майже до 3,42 млрд (за регіонами: 454 млн в Європі, 244 млн у Північній Америці, 355 млн у Латинській

Америці, 559 млн на Середньому Сході й в Африці та найбільше 1,809 млн в Тихоокеансько-Азійському регіоні) (Newzoo, 2024, р. 18).

Попри те, що з часом більшість стереотипів, пов'язаних із відеоіграми та їхньою аудиторією, поступово зникають, у суспільстві все ще можна зустріти упереджені уявлення про те, хто є основним гравцем у відеоігри (а саме що в них грають лише діти та юнаки). Однак, статистичні дані, що регулярно публікують асоціації, дослідницькі об'єднання та компанії, які аналізують індустрію відеоігор, переконливо доводять, що подібна думка є застарілою та хибною. Так, за даними європейської незалежної федерації Video Games Europe (раніше Interactive Software Federation of Europe, ISFE) – базується в Брюсселі та представляє інтереси відеоігрової індустрії в Європі для різних європейських інституцій, організацій, учених, розробників ігор і просто для широкої публіки (до її складу входять національні торговельні асоціації з 15 країн Європи, кожна з яких представляє тисячі розробників і видавців на національному рівні), – 53% європейців грають у відеоігри. Жінки становлять 43,5% від загальної кількості людей, що грають у відеоігри в Європі (Interactive Software Federation of Europe, 2021, р. 10). Статистика щодо вікової категорії гравців є ще цікавішою. Серед 100% опитаних у кожній віковій групі у відеоігри грають: 70% дітей віком від 6 до 10; 83% віком від 11 до 14 років; 78% віком від 15 до 24; 62% віком від 25 до 34; 51% віком від 35 до 44 та 32% віком від 45 до 64. Середній же вік гравців у Європі – 31 рік (також 75% гравців – дорослі, старші 18 років) (Interactive Software Federation of Europe, 2021, р. 9).

Подібні тенденції спостерігаються й у США. Згідно з даними Entertainment Software Association (ESA) – асоціації США, що спеціалізується на обслуговуванні бізнесу і суспільних потреб компаній, які випускають комп'ютерні та консольні відеоігри, ігри для портативних пристроїв, – у 2025 році більше ніж 205,1 млн американців грають у відеоігри (64% всього населення США грають хоча б 1 годину на тиждень); 52% з цієї кількості становлять чоловіки і, відповідно, 47% – жінки. Подається також статистика щодо вікових категорій: 23% гравців – це молодь до 18 років; 28% – від 18 до 34 років; 21% –

від 35 до 49 років; 28% – від 50 років і старше. Середній же вік гравців становить 36 років (Entertainment Software Association, 2025, р. 8–9).

За даними досліджень ринку комп'ютерно-ігрової продукції, щорічно кількість гравців у всьому світі зростає приблизно на 4.5% і в найближчі роки досягне мільярда (Newzo, 2024, р. 16). А Steam (найбільший і найуспішніший онлайн-дистриб'ютор і магазин ігор) у березні 2025 року поставив новий рекорд з кількості одночасних користувачів онлайн: вперше в історії платформи одночасний онлайн подолав відмітку в 40 млн користувачів. Водночас також був встановлений рекорд за кількістю одночасної кількості користувачів в іграх – 12 812 379 (Джугалик, 2025). Можна з упевненістю стверджувати, що відеоігри справді стали частиною сучасної культури.

Причини такої популярності приховані в низці чинників. Насамперед відеоігри поєднують візуальний та аудіальний компоненти й характеризуються високим рівнем імерсивності (від англ. *immersive* – занурений), адже гравець завдяки «безпосередній участі» глибоко включається в ігровий процес і наратив. Розвиток технологій віртуальної реальності сприяє ще більшому зануренню: VR-ігри вимагають від гравців фізичної активності, а не лише сидіння перед екраном і натискання клавіш. При цьому популярність різних ігор визначається багатьма чинниками: 1) цікавий ігролад (компонент гри, який відповідає за взаємодію гри та гравця, гравця й ігрового світу); 2) цікава історія та персонажі; 3) естетично приємний візуальний стиль та якісна графіка; 4) можливий психологічний аспект, а саме такі явища, як заміщення та компенсація, змагання з іншими гравцями, можливість релаксації за допомогою відеоігор, ескапізм тощо; 5) спільний час із друзями й родиною; 6) використання відеогрою фактів реальної історії, літературних творів, архетипів, знайомих і впізнаваних, зрозумілих для гравця сюжетів, мотивів та образів.

Хоча перші відеоігри справді були доволі примітивними, а згодом склалося й поширилося уявлення, що вони є лише дитячою розвагою, сучасні дані, наведені вище, переконливо спростовують цей стереотип.

Відеоігри подібні до інших продуктів індустрії популярної культури, але водночас існує і велика різниця між іграми й іншими медійними явищами. Адже відеоігри впливають на візуальні, слухові та кінестетичні почуття людини, що робить їх, можливо, найбагатшим культурним жанром.

У «Словнику української мови в 20 томах» термін «відеогра» подається так: «Гра, в якій ігровий процес, роль партнера або зв'язок із партнерами забезпечує спеціальна комп'ютерна програма, реалізована з використанням засобів візуального відображення інформації» (Словник української мови, б. р.). Попри те, що у визначенні прямо не використовується словосполучення «комп'ютерна гра», присутня пряма вказівка на «комп'ютерну програму». Водночас доцільніше вживати поняття «електронна програма», оскільки відеоігри не обмежуються лише комп'ютерами, а працюють й на ігрових консолях. Проте таке визначення є занадто вузьким і буквальним, хоча водночас розмитим і таким, що не описує весь спектр відеоігор.

Науковці намагалися дати визначення явищу відеоігор (або комп'ютерних ігор) із початку 2000 рр.. Сьогодні ж можна віднайти ряд наукових статей, присвячених виключно питанню пошуку найточнішої дефініції. Так, у 2017 році в журналі «The Computer Games Journal» вийшла стаття Р. Бергонсе «Fifty Years on, What exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach» (Bergonse, 2017), в якій автор формулює визначення відеоігор, узагальнюючи та поєднуючи наявні в науковому дискурсі дефініції та концептуальні підходи. Зокрема, дослідник здійснює критичний аналіз визначення К. Крофорда – відомого комп'ютерного дизайнера, якого традиційно вважають одним із засновників «game studies».

К. Крофорд осмислював відеоігру, використовуючи термін «комп'ютерні ігри», через ширше поняття гри (не цифрової, традиційної). Ставлячи відеоігри в один ряд іншими різновидами ігор, він дійшов висновку, що гру можна трактувати як «замкнену формальну систему, яка суб'єктивно постає як множина реальностей» (Bergonse, 2017). На переконання К. Крофорда, ігри є замкненими системами, оскільки їхня структура має завершений і самодостатній характер, а

ігрові правила покликані охопити всі непередбачувані ситуації, з якими може зіткнутися гравець, і є формальними за своєю природою, адже передбачають нормативну організацію процесу.

Р. Бергонсе у своїй роботі заперечив такий підхід, за якого відеогра розглядається передусім як система, запропонувавши натомість інтерпретувати гру радше як специфічний спосіб взаємодії. Він також виступає проти трактування відеоігор як множини реальностей, аргументуючи це тим, що об'єкти, які представлені у відеоігровому світі, здебільшого не існують у реальності. У зв'язку з цим дослідник пропонує розуміти відеоігровий світ як абстракцію та рекомбінацію реальних властивостей і елементів, що слугують для репрезентації вигаданого контексту, у межах якого відбувається взаємодія (гри й гравця) (Bergonse, 2017). В окремих випадках цей контекст може додати процеси й явища, притаманні реальному життю. У висновку визначення відеогри Р. Бергонсе можна узагальнити так: відеогра – це спосіб взаємодії між гравцем, машиною з електронним візуальним дисплеєм і, можливо, іншими гравцями, який опосередковується змістовним вигаданим контекстом і підтримується емоційним зв'язком між гравцем та результатами його дій у цьому вигаданому контексті (Bergonse, 2017, р. 253). Р. Бергонсе також розглянув визначення відеогри, використовуючи опозицію людології й наратології, орієнтуючись на дослідження Г. Фраски.

У своїй статті «Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative» науковець окреслює відмінність між грою, орієнтованою на досягнення визначеної мети, й ігровою діяльністю, що здійснюється заради задоволення як такого (Frasca, 1999). Дослідник не лише наголошує на необхідності окремого, людологічного підходу до аналізу гри, а й розвиває розмежування, закладене раніше іншими науковцями (зокрема, Й. Гейзингою). Для власної методології дослідження відеоігор він використовує давньогрецькі поняття *paidea* (виховання) та *ludus* (гра) для позначення двох основних категорій відеоігор. У межах свого аналізу Г. Фраска простежує зв'язок між цими категоріями та їхніми англomовними відповідниками *play*

(грати) та *game* (гра) (Frasca, 1999). Людологія, відповідно, постає як концептуальний підхід, який заперечує редукцію відеогри до простого розширення наративу.

Визначення відеогри, сформульоване Г. Фраскою, своєю чергою, лягло в основу дослідження Дж. Ньюмана (Newman, 2013). Центральною ознакою, що визначає відеогру, дослідник вважає постать гравця, унаслідок чого відеогра інтерпретується як форма «втіленого досвіду». За такого підходу підкреслюється, що відеогра пропонує різні рівні інтерактивності й може поєднувати елементи як гри-ludus, так і гри-raidea, забезпечуючи можливість участі як у цілеспрямованій, так і у «вільній ігровій діяльності» (Newman, 2013). У межах цього фокусу гра не трактується як замкнена система обмежених правил, натомість увага зосереджується на здатності гравця ігнорувати, а іноді й свідомо порушувати задум гейм-дизайнера (порушувати правила гри). Гравець може виробляти власну тактику та стратегію, використовуючи слабкі місця або «діри» у грі, а також створювати персоналізовану модель гри в межах ігрового світу, формуючи індивідуальні людологічні правила. Крім того, така дефініція визнає, що окремі ігри або окремі режими всередині ігор спеціально проєктуються як нецілеспрямовані «ігрові майданчики» (Newman, 2013, p. 28).

Стаття Й. Арйоранти «How to Define Games and Why We Need to» за своєю суттю є критичною відповіддю на наукову роботу Р. Бергонсе (дослідник окремо зауважує, що навмисне подав працю в те саме наукове видання, в якому двома роками раніше вийшла стаття Р. Бергонсе) (Arjoranta, 2019). Науковець звертає увагу на хибність твердження про недостатню кількість попередніх визначень, яке висуває Р. Бергонсе, та наводить ряд прикладів й імен дослідників, які раніше у своїх роботах формували визначення відеоігор. Відтак, Й. Арйоранта вважає, що й інше твердження Р. Бергонсе, а саме про необхідність створення нової універсальної дефініції для феномену відеоігор, є хибним від самого початку. На думку Й. Арйоранти, помилка Р. Бергонсе полягає в тому, що, проаналізувавши низку концептів, він запропонував власне визначення, яке фактично розриває зв'язок між феноменом відеогри та феноменом гри загалом.

Крім того, дефініція, заявлена як загальна і така, що враховує визначальні риси відеогри, проте виявляється зведеною переважно до технічних характеристик ігор, а також проблемною через те, що спирається на хибу в самій своїй основі.

Проте водночас Й. Арйоранта зазначає також і те, що стаття Р. Бергонсе не є унікальною в подібній помилці: труднощі з формулюванням визначень ігор видаються сталою характеристикою *game studies*. Причину цього дослідник вбачає в тому, що *game studies* є міждисциплінарною галуззю, а «чимало дисциплін не мають тривалої традиції теоретизації дефініцій» (Arjoranta, 2019). На думку вченого, ігри (не цифрові) та відеоігри можуть не бути тотожними явищами, проте їхні визначення належать до одного типу інтелектуальної діяльності, а отже – розуміння природи дефініцій загалом є корисним для формулювання визначень обох категорій. Крім того, проблеми, що виникають у літературі щодо їхнього визначення, мають подібний характер, тому їхній спільний розгляд, як вважає дослідник, сприяє уточненню концептуальних аспектів, актуальних для обох випадків. Багато визначень ігор долучають відеоігри до ширшої категорії ігор, оскільки вони були сформульовані вже після того, як відеоігри стали впливовою культурною силою та креативною індустрією (хоча, з іншого боку, Й. Арйоранта також висловлює думку, що в *game studies* нині існує інша дещо негативна тенденція, коли дослідження в межах цієї дисципліни зводяться лише до відеоігор і зовсім відкидають не цифрові).

Що ж до власне формулювання визначення відеоігор, Й. Арйоранта вважає ключовим для цього усвідомлення мети, з якою визначення створюється, адже в науці існують різні типи дефініцій, кожен з яких виконує специфічну функцію відповідно до наміру того, хто формулює визначення. Відповідно, на думку дослідника, визначення доцільно розглядати крізь призму тієї проблеми, яку воно покликане розв'язати, й у цьому сенсі «філософське завдання дефініціювання має виразно прагматичний характер» (Arjoranta, 2019). Наприклад, якщо дослідник прагне осмислити відмінності між іграми й іншими інтерактивними медіа, зокрема інтерактивною літературою, то уточнення того, що саме робить ігри іграми, а не літературою, може сприяти концептуальному

проясненню відповідної ситуації. Водночас визначення, сформульоване в такому контексті, навряд чи буде ефективним для розв'язання інших питань – наприклад, чи слід розглядати кіберспорт як різновид спорту. Отже, на думку Й. Арйоранта, оскільки дефініції завжди корелюють із поставленою метою дослідження, різні проблеми потребують різних теоретичних рішень.

Важливою «відправною точкою» для аналізу попередніх визначень ігор Й. Арйоранта вважає систематичний огляд літератури, здійснений Дж. Стенросом у 2017 році, в якому розглянуто понад 60 дефініцій ігор, сформульованих починаючи з 1930-х років. Не всі з них стосуються саме відеоігор, оскільки частина передувє їх появі, проте, на думку дослідника, якщо відеоігри мають концептуальний зв'язок із ширшою категорією ігор, то звернення до способів, у які ігри визначалися раніше, може виявитися продуктивним. Окремо він також виділяє просте визначення, сформульоване Н. Еспозито, а саме: «Відеогра – це гра, в яку ми граємо завдяки аудіовізуальному апарату та яка може бути заснована на історії» (Arjoranta, 2019, р. 112). За словами дослідника, це мінімалістичне визначення безперечно потребує уточнень і розширень, однак може становити продуктивну основу для подальших дискусій.

Г. Тавінор, дослідження якого також згадує Й. Арйоранта, в роботі «The Definition of Videogames Revisited» здійснює системний розгляд проблеми визначення відеогри (Tavinor, 2009). У центрі уваги вченого – питання доцільності й теоретичної обґрунтованості формування єдиного поняття відеогри. На думку вченого, з огляду на те, що дефініції активно функціонують у повсякденному мовленні, створення уніфікованого визначення має враховувати ступінь його прийнятності й для буденної комунікації. Такий номінальний підхід набуває особливої ваги в контексті відеоігор, оскільки для їхнього позначення в повсякденному мовленні використовуються різні терміни, що не завжди є тотожними за значенням: комп'ютерні ігри, електронні ігри, консольні ігри, ПК-ігри, портативні ігри. Наприклад, поняття «комп'ютерні ігри» переважно застосовується щодо ігор на персональному комп'ютері, хоча іноді функціонує

як узагальнювальна категорія; «електронні ігри» можуть означати як іграшки, так і відеоігри; натомість термін «відеогра», що має найбільш загальний характер, у повсякденному вжитку часто асоціюється з консольними іграми на платформах X-Box або PlayStation.

Відтак, проаналізувавши наявні в науковому дискурсі визначення для відеоігор, Г. Тавінор пропонує так зване диз'юнктивне визначення відеоігри: «Х» є відеоігрою, якщо є артефактом на візуальному цифровому носії, призначеним як предмет розваг і задуманим для забезпечення таких розваг за допомогою одного з наступних режимів взаємодії: взаємодія через правила та об'єктивний геймплей або через інтерактивну вигадку» (Tavinor, 2009). Водночас дослідник висуває й альтернативну дефініцію, яку окреслює як експлікативну, протиставляючи її диз'юнктивній: «Х» є відеоігрою якщо це артефакт на цифровому носії, призначений для розваг і з високим рівнем інтерактивності» (Tavinor, 2009, р. 9). Це формулювання Г. Тавінор також визначає як есенціалістське. Проте дослідник також зауважує наявні в його підході проблемні аспекти, зокрема складність уточнення того, що саме слід розуміти під «високим рівнем інтерактивності».

Щодо визначення відеоігор, які можна віднайти в працях українських дослідників, то наведемо кілька прикладів. Так, В. Бреславець пропонує визначати відеоігри як «усі види ігор, взаємодія з якими організована за допомогою різних пристроїв для відображення відеоінформації. У цю категорію потрапляють комп'ютерні ігри, ігри для ігрових приставок, для мобільних пристроїв» (Чікарькова, 2024, с. 31). О. Вовк, Р. Гасько та Р. Голощук як узагальнювальну дефініцію подають формулювання терміна саме «комп'ютерних ігор», які визначають як «інтерактивну інформаційну систему, орієнтовану на ту чи іншу цільову аудиторію» (Чікарькова, 2024, с. 31). М. Чікарькова й А. Чепелева в колективній монографії «Комп'ютерні ігри: сутність, генеза, еволюція» розглядають поняття «відеоігри», «комп'ютерні ігри» й «електронні ігри» як синонімічні, оскільки будь-який електронний пристрій є комп'ютером (навіть звичайний смартфон), а візуальний складник більшою або

меншою мірою завжди наявна в грі. Відтак, дослідниці пропонують також власне визначення «комп'ютерної гри» (відповідно, і «відеоігри»): «це художнє явище, що існує в межах віртуальної культури та моделюється за допомогою технічних і художніх засобів» (Чикарькова, 2024, с. 32).

Отже, узагальнюючи, визначення можна сформулювати так: відеогра – це електронна гра, під час якої гравець за допомогою інтерфейсу користувача отримує зворотний зв'язок із відеопристроєм. Водночас відеоігри можна визначати і як специфічну діяльність, основним змістом якої є отримання задоволення, тобто розвага (виняток становлять виховні чи навчальні ігри). Електронні пристрої, що забезпечують можливість гри, мають назву ігрових платформ. До них належать персональні комп'ютери (PC), ігрові консолі (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, Wii, Steam Deck), а також мобільні пристрої – смартфони й планшети. Обов'язковою є взаємодія гравця з грою та її інтерактивність. Гра може мати правила, які може порушувати гравець (коли здійснює дії, не задумані гейм-дизайнером або створює свій стиль проходження гри). Крім того, можна говорити про відеоігри як про можливість певного «пережитого досвіду».

Тісно пов'язаним із поняттям «відеогра» є термін «віртуальна реальність». Поняття «віртуальний» має довгу історію, адже своїм корінням йде в філософію (різні філософські течії на різних етапах історії людства трактували це поняття по-своєму). Проте це поняття отримало новий зміст у зв'язку з розвитком технологій віртуальної реальності (VR), що являють собою засоби імітації, за допомогою яких людині надається можливість переживати відчуття псевдореальності штучно створеного середовища. Витоки цих технологій передують появі комп'ютера й пов'язані з дослідженнями у сфері аеронавтики, ергономіки, а також космічних і військових проєктів. З появою нового покоління комп'ютерів у середині 1980-х років було здійснено справжній прорив у створенні імітаційних систем. Саме тоді увійшов у вжиток термін Virtual Reality, який, за визначенням Майкла Гейма, означає «тривимірні макромоделі

реальності, створювані за допомогою комп'ютера, і такі, що передають ефект присутності у них людини» (Шиман, 2020, с. 76).

Активне наповнення споживчого ринку віртуальними комп'ютерами сприяло закріпленню в масовій свідомості уявлення про те, що поняття «віртуальна реальність» нерозривно пов'язане саме з комп'ютерними технологіями. Це явище зумовило формування ідеї «кіберкультури» та породило реальний молодіжний рух «кіберпанк». Згідно з одним із поширених міфів кіберкультури, словосполучення «віртуальна реальність» на початку 1980-х років запровадив Жарон Ланьє – засновник першої компанії, яка випускала побутові віртуальні комп'ютери, здатні відтворювати комп'ютерну віртуальну реальність (Шиман, 2020, с. 76).

Як спеціальний науковий і філософський термін «віртуальна реальність» утвердився у 1980-х роках XX століття, коли в посткласичній науці до поняття об'єкта дослідження було додано поняття його «реальності існування», що передбачало співіснування різномірних об'єктів у межах однієї реальності. У 1984 р. Ж. Ланьє створив спеціальний шолом, який надав користувачеві можливість повного занурення у штучне середовище. Для Ланьє віртуальна реальність – це особливий ілюзорний світ, який виникає та з яким людина взаємодіє завдяки імітаційній програмі, що створює відповідні стимули в сенсорній системі людини (Шиман, 2020, с. 76).

Спільним для усіх підходів до трактування поняття «віртуальної реальності» завжди є те, що вона передбачає активне залучення людини. Саме цим «віртуальна реальність» принципово відрізняється від «комп'ютерної реальності», яку визначають як «реальність, змодельовану комп'ютером», а також від концепції «можливого світу» – варіативної моделі реального світу, що має витоки в логічних ідеях Г. Лейбніца. Подібна реальність завжди формується у свідомості людини за допомогою певних технологій у найширшому розумінні цього слова: від психотехнік й ігрових практик до комп'ютерних систем, тобто зокрема й відеоігор (Шиман, 2020, с. 77).

2.2. Дослідження відеоігор

Звісно, настільки складне, багатогранне й вагоме культурне явище, як відеоігри, не могло залишитися поза увагою науковців. У західному науковому просторі нині існує велика кількість досліджень і праць, присвячених цьому явищу: наукові статті, автори яких аналізують окремі аспекти відеоігор; монографії з розгорнутим і ґрунтовним дослідженням ряду ігор; енциклопедичні видання і навіть підручники з історії виникнення та розвитку відеоігор. В українському ж науковому дискурсі перші дослідження, присвячені відеоіграм, з'явилися наприкінці 1990-х років XX століття, проте й сьогодні їх кількість залишається все ще незначною, якщо порівнювати зі світовими науковими напрацюваннями. Проте ми можемо ствердити, що за минулі десять років ситуація почала помітно покращуватися, й усе більше українських дослідників починають цікавитися питаннями, пов'язаними саме з відеоіграми.

Значний поступ у підтримці досліджень відеоігор відбувся й на рівні українських інституцій: так, 2021 року Одеський національний технічний університет провів першу всеукраїнську конференцію «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації», яка стала щорічною, а в 2026 році з всеукраїнської стане міжнародною. На сьогодні в репозитарії університету в розділі цієї конференції розміщено 233 об'єкти (тези конференції), автори яких досліджують різні аспекти відеоігор. Щоправда, враховуючи, що ОНТУ – саме технічний ЗВО, спектр секцій також обмежений більше технічними напрямками, а ряд можливих гуманітарних напрямів вивчення відеоігор відсутній. Так, наприклад, конференція 2026 року складатиметься з шести секцій: 1) Освіта і наука (гейміфікація в освітніх процесах, серйозні ігри, ігрові методики викладання та тренінгів); 2) Медіапростір (кіберспорт, стрімінг, соціальні мережі і гейміфікація); 3) Бізнес (бізнес-моделі, монетизація, маркетинг та реклама в геймдеві, азартні ігри); 4) Технологічні інновації та сучасні ігрові механіки (геймдизайн, AR/VR, IoT і взаємодія з іграми, носимі пристрої та їх роль у геймінгу); 5) Дизайн, арт й анімація (дизайн рівнів, саунддизайн, візуал й арт-

складник ігор, анімація); 6) Штучний інтелект і машинне навчання в ігрових системах (ігровий штучний інтелект, процедурна генерація контенту, адаптивна складність ігор, AI як ігровий наративний інструмент). Як можна побачити, хоча деякі нетехнічні напрями можливі, проте дослідникам, які, наприклад, хотіли б дослідити відеоігри в межах перекладознавства, літературознавства, культурології, фольклористики тощо, взяти участь в конференції може бути складно.

Варто також зазначити про те, що 23 січня 2026 року була заснована Українська спільнота дослідників ігор та ігрової освіти, яка на момент написання роботи активно працює над створенням статуту й розробкою більш детальних та конкретних планів і напрямів своєї діяльності. До членів координаційної ради Асоціації шляхом голосування увійшли: Марія Чикарькова, професорка кафедри філософії та культурології Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича; Денис Король, доцент кафедри культурології Національного університету «Києво-Могилянська академія» та старший науковий співробітник відділу культурно-цивілізаційних досліджень Інституту культурології НАМ України; Олексій Ізвалов, кандидат технічних наук, доцент кафедри IT Економіко-технологічного інституту імені Роберта Ельворті; Ярослав Кот, кандидат філософських наук, науковий співробітник і викладач Європейського гуманітарного університету, президент Фонду «Magnus Ducatus» і CBDO студії розробки відеоігор «A little Bit Different Studio». Як можна побачити, більшість членів Ради – спеціалісти вже не тільки технічних наук, а й гуманітарних, а на засіданнях Асоціації, де обговорювалися плани на майбутнє, проговорювалися плани сприяти розвитку досліджень відеоігор не лише в межах технічних наук, а й забезпечення можливостей та платформ для дослідників всіх напрямів, зокрема й гуманітарних. Асоціація також планує вкладатися в розвиток в Україні не представленого у нас game study та людології, та створити спільну єдину базу всіх українських наукових досліджень, пов'язаних з відеоіграми, а також на перейняття західного досвіду (досвіду діяльності аналогічних організацій за кордоном). Крім, власне, співпраці та проєктів для дослідників і науковців,

Асоціація також планує спрямування на співпрацю безпосередньо з розробниками, створення для них різних можливостей і заходів.

Перші наукові дослідження у світі відеоігор розпочалися ще наприкінці 1980-х років. Згодом інтерес до них виокремився в окремий напрям у людології та пізніше – взагалі в окрему піддисципліну, яка спрямовує нас саме до вивчення відеоігор – «Game Studies». Першочергово людологія була орієнтована на традиційні та спортивні ігри, тобто була пов'язана передусім із культурною антропологією, але у 1980-х рр. вона охопила настільні й настільно-рольові ігри, а згодом її поле досліджень поширилося й на електронні. Найпершими цей феномен почали вивчати азійські, європейські й американські вчені, адже саме там ігри – як настільні, так й електронні – отримали активний розвиток і поширення серед широкої аудиторії. У 1990 році І. Фінкель організував колоквиум, що згодом трансформувався в Міжнародну комісію з вивчення настільних ігор. У 1999 році Г. Фраска популяризував термін «людологія», і того ж року почали виходити перші наукові журнали, присвячені цим студіям, зокрема Board Game Studies (1998) і Game Studies (2001) (Gray, 2018). У 2003 році було засновано Дослідницьку асоціацію цифрових ігор, де дедалі частіше почали висловлюватися думки про те, що дослідження відеоігор слід розглядати як окреме наукове поле. Водночас перше зафіксоване вживання терміна «людологія» належить М. Чіксентмігаї, який ужив його у праці «Чи бути людиною важливо? На деяких інтерпретативних проблемах порівняльної людології» 1982 року (Gray, 2018).

Людологія (від лат. «гра» та «знання») – це наукова дисципліна у сфері культурних студій, що зосереджується на дослідженні ігор, самого процесу гри, гравців і культури, що їх оточує. Вона охоплює всі типи ігор, які існували протягом історії (Gray, 2018). У дослідженнях застосовуються методи антропології, соціології та психології. Аналізується дизайн ігор, роль гравців, а також соціально-культурна функція ігор. Якщо раніше людологія концентрувалася на антропологічних дослідженнях традиційних ігор, то з появою й поширенням відеоігор вони стали ледь не центральним об'єктом

вивчення цієї дисципліни.

В Україні людологія, або *game study*, нині є практично нерозвиненими напрямками. Ігри вивчають антропологи, фольклористи й етнографи, проте в поле зацікавлень тут входять саме традиційні ігри – старі й сучасні, тоді як електронні (відеоігри, комп'ютерні ігри) і тим паче настільні й настільно-рольові масштабно не досліджуються. Проте сьогодні вже можна віднайти спроби започаткування таких досліджень і в Україні, зокрема, в 2024 році друком вийшла колективна монографія «Комп'ютерні ігри: сутність генеза, еволюція» (Чікарькова, 2024), призначена не лише для спеціалістів із технічних наук, а для культурологів, мистецтвознавців, філософів і «всіх, хто цікавиться проблемами сучасного мистецтва». До авторів дисертації увійшли культурологи, літературознавці, мовознавці, філологи й релігієзнавці (М. Чікарькова, А. Чепелева, С. Абрамович, А. Хоптяр, О. Горбань, М. Малецька, О. Калашнік, С. Пірошенко, І. Слоневська), які здійснили спробу дослідити комп'ютерні ігри як феномен цифрового мистецтва, розглянути його філософські засади та культурологічні прояви. Автори дослідили ігри як не просто програми чи код, а виходять із концепції гри як сталого концепту культуротворчості, притаманного людству з давніх часів, що набував нових смислів і форм виразу протягом різних епох. Акценти автори зробили на дискусійних питаннях, які до того лише зрідка могли підніматися в поодиноких наукових статтях (в Україні): розглянули та проаналізували різні визначення поняття і класифікації відеоігор у закордонних наукових виданнях, розглянули історію їхнього виникнення та становлення, а, головне, здійснили спробу визначити місце відеоігор серед інших видів мистецтва та їхнього буття як нової культурної форми.

Проте вивчення відеоігор не обмежується лише людологією чи антропологією. Вони досліджуються в межах соціології, психології, педагогіки, культурології, економіки, інформатики, дизайну, мистецтвознавства, соціальних комунікацій та інших наукових напрямів. Водночас окреслюють три основні підходи. Перший – соціально-науковий, що досліджує вплив ігор на людину, її психіку й свідомість, з активним застосуванням таких наукових методів

дослідження, як опитування й експерименти. Другий – гуманітарний, що зосереджується на аналізі смислів, ідей і символів, закладених у грі, в межах якого дослідники інтерпретують мову і візуальний ряд ігор; основними інструментами виступають спостереження й опис. Третій – інженерний підхід, що раніше не використовувався для традиційних ігор, а нині зосереджується на комп’ютерній графіці, штучному інтелекті й мережевих технологіях. Подібно до кінознавства чи медіазнавства, *game studies* охоплює також аналіз тексту й дослідження аудиторії.

З розвитком ігор зростала їхня складність – не лише технічна, а й візуальна (графічна) та сюжетна. Розширювалися можливості гравців, ускладнювався ігровий світ, вдосконалювався геймплей, з’являлися нові ігрові механіки й жанри. Це привертало увагу не лише програмістів, які досліджували коди, мови програмування й механізми функціонування програм, а й фахівців із графіки та дизайнерів. У мистецькому вимірі важливим став діджитал-арт (*digital art*), який містить створення малюнків, концептів, ескізів і проєктів у спеціалізованих графічних програмах і на графічних планшетах. Окрім цього, важливим напрямом є робота з 3D-графікою.

Водночас відеоігри порушили низку соціально значущих питань. Свобода дій у певних жанрах, розвиток жанру бойовиків, поява вікових рейтингів та їхнє ігнорування дітьми й відсутність належного батьківського контролю актуалізували суспільні дискусії про вплив ігор на психіку, особливо дитячу, на поведінкові реакції та формування світогляду. Зокрема, тривалий час точилася дискусія про те, чи можуть відеоігри провокувати агресію. Саме ці питання привернули увагу до ігрової індустрії науковців у галузях педагогіки, соціології та психології. Окремий інтерес викликала й віртуальна реальність як специфічний феномен, що водночас створюється відеогрою й створює саму відеогру. Отже, наведемо кілька поглядів на відеоігри в межах різних наукових галузей.

У працях із психології було сформовано низку теорій щодо того, що відеоігри можуть мати позитивний вплив як на дітей, так і на дорослих. Згідно

з окремими дослідженнями, вони не лише не перешкоджають розвитку когнітивних здібностей, а навпаки, сприяють їх покращенню. Наприклад, відзначається поліпшення чутливості до візуальних явищ, зокрема в сприйнятті кольорів і відтінків (Gomez, 2016). Інші типи ігор здатні тренувати увагу, оскільки гравець має віднаходити конкретні об'єкти серед великої кількості деталей і перешкод. Насамперед це стосується квестів і шутерів від першої особи (піджанр відеоігор в жанрі бойовика (*action*), в основі яких лежить перемога над ворогами за допомогою зброї дальнього бою), де гравець бачить події очима героя. Такі ігри формують просторову увагу через необхідність швидко орієнтуватися у візуальному просторі (Gomez, 2016).

Іншим важливим аспектом є підвищення швидкості розумових процесів. Вона досягається завдяки постійній інтелектуальній активності, необхідній для проходження ігор, що стимулює мозок працювати швидше, вдосконалюючи мислення та реакцію (Gomez, 2016). Ігри жанру «action» (бойовик) особливо сприяють розвитку концентрації уваги, оскільки їхня динамічна структура вимагає безперервного стеження за подіями. Гравець, який не зосереджений і не здатен оперативно реагувати, програє, що своєю чергою формує стійкі навички уваги та швидкої реакції.

Важливим є і соціальний потенціал відеоігор. Багатокористувацькі онлайн-ігри передбачають постійне спілкування гравців і роботу в команді для досягнення спільних цілей. Це стимулює соціалізацію, сприяє налагодженню комунікації та формуванню нових зв'язків. За даними звіту Video Games Europe, 30% геймерів завдяки відеоіграм знайшли нових друзів, а дехто – навіть чоловіка чи дружину (Interactive Software Federation of Europe, 2021 р. 7). Отже, кооперативна взаємодія в ігровому процесі може зміцнювати міжособистісні стосунки.

Соціологи інтерпретують відеоігри як інструмент імітації соціальної реальності, засіб розвитку інтелектуальних здібностей і спосіб проведення часу. У цьому контексті гра розглядається як форма самореалізації, що не шкодить особистості геймера, а навпаки, сприяє її розвитку (Щербина, 2013, с. 136). Крім

того, досліджується вплив ігор на суспільство загалом і свідомість окремих його членів. Так, у статті С. Фіялки «Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння» йдеться про використання пропагандистських мотивів у відеоіграх із сюжетами, побудованими на основі російсько-української війни, та про методи й джерела, які для цього застосовуються (Щербина, 2013).

Згодом феномен відеоігор став предметом зацікавлення мистецтвознавців. Основна увага приділяється відеоіграм як культурному явищу і художній практиці. З часом межі між мистецтвом і відеоіграми дедалі більше розмиваються. У низці країн вони вже охороняються законодавством про авторські права на рівні з літературою, музикою та кіномистецтвом. Виставки, присвячені відеоіграм, проводяться поряд з експозиціями інтерактивного й навіть традиційного мистецтва. Наприклад, у 2012 році в Смітсонівському американському художньому музеї відбулася виставка «Мистецтво відеоігор», метою якої було показати художній характер цього явища, продемонструвати вплив класичних і сучасних ігор на творчу культуру (Parker F. An art world]. Пізніше частина експонованих ігор увійшла до постійної колекції музею. Музей сучасного мистецтва в Нью-Йорку оголосив про намір зібрати 40 ігор в оригінальному форматі, які мали визначальний вплив на розвиток індустрії. Завданням проєкту було підкреслити дизайн взаємодії гравця з грою та підтвердити статус відеоігор як мистецького середовища (Parker, 2013).

Відеоігри дедалі частіше визнаються мистецтвом завдяки їхньому візуальному складнику або сюжетним лініям, що створюють власний наратив. Окремий тип ігор викликав інтерес через здатність надавати гравцям унікальний емоційний досвід: користувач ототожнює себе з персонажем, співпереживає його емоціям, проблемам і почуттям. Подібні ігри розглядають як приклади «емпатійної гри» (Parker, 2013).

Серед українських учених, які вивчали відеоігри в мистецтвознавчому та культурологічному аспектах, можна навести дослідження Н. Маренич, І. Скибу, А. Волинець, М. Мельничук та ін. У статті Н. Маренич «Відеогра – мистецтво на

стику постмодернізму та постпостмодернізму» відеогра визначається як новітній вид інтерактивного мистецтва, що увібрав риси постмодерної культури й художні трансформації ХХ століття. Авторка простежує її спорідненість із такими арт-практиками, як перформанс, хепенінг, ленд-арт, енвайронмент, кінетичне й концептуальне мистецтво, акціонізм тощо, аналізуючи зміни у співвідношенні між об'єктом і суб'єктом мистецтва – творцем і реципієнтом (Маренич, 2013, с. 13–14). І. Скиба в дослідженні «Відеогра як феномен сучасної культури» розглядає праці, присвячені визначенню відеоігор як мистецтва. Учений виокремлює риси, спільні для мистецьких творів, і специфічні характеристики, притаманні лише відеоіграм. Доходить висновку, що відеоігри є одним із жанрів віртуальної художньої культури, що зближує їх із мистецтвом (Скиба, 2020, с. 163–164). Водночас дослідник наголошує, що відеоігри належать до системи популярної культури й виступають різновидом масового мистецтва, заснованого на індустріальному виробництві художнього продукту. Окрім цього, І. Скиба аналізує значення відеоігор у житті сучасного суспільства (Скиба, 2020, с. 166).

Відеоігри можуть розглядатися й у межах культурної антропології та фольклористики, особливо в працях, присвячених побутуванню фольклору в цифрову добу. Показовим прикладом є стаття Е.-Л. Беккі «Сучасний фольклор у цифрову епоху», де дослідниця аналізує функціонування як традиційного, так і сучасного фольклору у відеоіграх, медіа та в інтернеті. Варто відзначити, що подібні студії залишаються поодинокими, тож порівняно з іншими напрямками наукових пошуків їхня кількість є незначною. Однак, на нашу думку, саме відеоігри формують сьогодні широке й перспективне поле для досліджень, адже, спираючись на світові традиції та фольклор, і створюючи вигадані всесвіти, автори й розробники вибудовують нові інтерактивні простори для реальної культурної спадщини. Розробники не лише інтегрують елементи народної творчості у власні сюжети й ігрові наративи, а й актуалізують значення фольклору в сучасній культурній свідомості. Історія та культура стають основою для світобудови всесвіту гри, а автентичні мотиви та образи посилюють достовірність ігрових світів.

Цікавить дослідження відеоігор й освітян. Сучасна цифрова епоха визначається безперервним оновленням і вдосконаленням як матеріальних об'єктів, так і абстрактних понять та систем. Ці процеси безпосередньо позначаються і на сфері освіти: трансформуються методи, інструменти, навчальні програми, з'являються нові підходи до організації навчання. Серед технічних новацій вирізняються як ті, що були спеціально розроблені для освітніх цілей, так і ті, які спершу не мали прямого стосунку до навчання, проте згодом почали застосовуватися в педагогічній практиці. Відеоігри належать саме до останньої категорії: створені як інструмент розваги вони поступово отримали і просвітницьке застосування. Їхня популярність серед дітей пояснюється здатністю тривалий час утримувати увагу й інтерес, що неодноразово привертало зацікавленість педагогів. Якщо раніше науковців і вчителів хвилювало питання, наскільки відеоігри заважають навчанню, відволікаючи учнів від виконання завдань, то згодом акценти змістилися: сьогодні основне питання полягає в тому, чи можна використати інтерес дітей до ігор як інструмент для підвищення ефективності навчання. Адже педагоги завжди прагнули знаходити методи, що не лише полегшують засвоєння знань, а й роблять освітній процес більш захопливим та мотивуючим.

Сьогодні виокремлюють два основні напрями використання відеоігор у сфері освіти: по-перше, створення спеціалізованих ігор із навчальною метою; по-друге – залучення тих ігор, які спершу не були орієнтовані на освіту, але завдяки своїй структурі й інтерактивності виявилися придатними для педагогічних практик. Показовим прикладом є діяльність European Schoolnet – некомерційної організації, що об'єднує 34 європейські міністерства освіти й спільно з федерацією Video Games Europe у 2023 році підготувала нове видання посібника для вчителів «Using video games in school – guidelines for successful learning outcomes» (Bray & Hosein, 2023). У цьому посібнику докладно пояснюється для чого, коли та як доцільно інтегрувати відеоігри в навчальний процес, які позитивні ефекти вони мають, як правильно обирати гру для уроків тощо. Крім того, в документі подано загальну інформацію про специфіку відеоігор, добірку

рекомендованих освітніх ігор і навіть зразки планів уроків із їх використанням. А у 2024 році організація випустила звіт із кількарічного дослідницького проєкту «Video games in European schools: results from the Games in Schools 2023–2024 research project» щодо використання відеоігор для навчання і викладання по всій Європі. Проєкт мав на меті визначити фактори, що сприяють розвитку, перешкоди та можливості використання відеоігор в освіті, й складався з опитування європейських вчителів, учнівських фокус-груп, експертів з ігор і політиків, а також аналізу тематичних досліджень, що ілюструють передовий досвід по всій Європі (Donoso, 2024).

Важливим є те, що значна кількість відеоігор ставить перед гравцем завдання, які потребують активізації складних когнітивних процесів. Гравці змушені заздалегідь продумувати свої дії, вибудовувати стратегії, оцінювати альтернативні сценарії розвитку подій. Подібна діяльність сприяє розвитку критичного мислення та формуванню вмінь, які допомагають загострити розумові здібності (Gray, 2018). Водночас ігри репрезентують культурні символи та явища своєї епохи, що допомагає інтегрувати їх у шкільні програми як елементи культурної освіти (Gomez, 2016, р. 120). Крім того, відеоігри є прикладом високого рівня інтерактивності: вони дають можливість отримувати миттєвий зворотний зв'язок залежно від дій користувача та здатні обробляти значні масиви інформації навіть у випадку багатокористувацької взаємодії. Це робить їх перспективними інноваційними інструментами для організації онлайн-навчання.

Перші спроби залучення відеоігор як педагогічного інструменту були здійснені ще 1998 року. Як зазначає І. Молінас у статті «Питання про включення відеоігор у навчання» у збірці «Технології навчання в еру Інтернету», в рамках проєкту «Grup F9», розробленого в Іспанії, авторка використовувала відеоігри для покращення результатів учнів, що мали труднощі в навчанні (Gomez, 2016, р. 120). Сьогодні вже створено низку освітніх ігор, які активно застосовуються у школах і навіть університетах. Вони допомагають формувати нові знання та тренувати когнітивні функції вищого порядку: увагу, пам'ять, сприйняття,

аналітичні здібності, навички вирішення проблем і здатність до досягнення нових тем, визначених навчальною програмою.

Загалом педагогічні дослідження, пов'язані з відеоіграми, здебільшого концентруються на початковій і середній освіті. Про це свідчать численні публікації, значна частина яких створена зарубіжними дослідниками. Натомість праць, орієнтованих на використання ігор у закладах вищої освіти, суттєво менше. При цьому в низці досліджень встановлено позитивну кореляцію між так званими серйозними іграми та їхнім впливом на викладання й навчання. Так, науковці відзначали позитивний ефект ігор у процесі навчання математики, наголошуючи на важливості мультимодальності й інтерактивності ігрових практик.

Водночас існують і роботи, що виявили обмежений вплив відеоігор на освітні результати. Наприклад, при дослідженні можливості використання відеоігор для кращого засвоєння біологічних концепцій отримано дані про низьку ефективність такого підходу (Gomez, 2016, p. 120). Проте встановити однозначну і статистично значущу кореляцію між успіхами учнів у процесі гри та їхніми результатами на іспитах досить складно. Водночас важливим чинником, який необхідно враховувати під час використання відеоігор у навчальному процесі є особливості їхньої розробки. Інші науковці, навпаки, доходять висновку, що підвищення ефективності навчання можливе лише за умови, що освітні ігри будуть максимально наближені за структурою та динамікою до комерційних розважальних ігор, адже «серйозні» ігри нерідко сприймаються учнями як нудні, й через це вони не приділяють їм належної уваги (Gomez, 2016, p. 123).

З іншого боку, низка сучасних досліджень підтверджує, що відеоігри можуть покращувати навчальні досягнення з природничих наук. Так, у роботі М. Кебрітчі «Вплив сучасних математичних комп'ютерних ігор на досягнення в математиці та мотивацію учнів» зафіксовано зростання результатів у тестах на алгебраїчні розрахунки в учнів, які систематично грали у відеоігри. Проте інші результати виглядають суперечливими. Наприклад, дослідження Л. Аннетти

«Дослідження впливу відеоігор на вивчення генетики учнями старшої школи» показало, що учні, які використовували серйозні ігри, не продемонстрували кращого розуміння біологічних концепцій, ніж контрольна група (Gomez, 2016, p. 123).

Ще одним важливим напрямом досліджень у педагогічній сфері є пошук способів інтеграції відеоігор й отриманого ігрового досвіду в навчальний процес. Такий підхід дає змогу розробити нові методи навчання, що мають потенціал перевершити традиційні педагогічні практики (Butler, 2016, p. 287). Зацікавленість науковців у цьому питанні пояснюється унікальною властивістю відеоігор – їхньою здатністю глибоко залучати гравця, формувати мотивацію та зацікавленість. Саме тому психологи й педагоги активно шукають способи застосування ігрових технологій для створення більш привабливих, динамічних і водночас ефективних освітніх середовищ. У цьому контексті «серйозні» ігри визначаються як такі, що мають основну ціль, відмінну від розваг, і спрямовані передусім на досягнення навчальних результатів.

Окрему увагу вчені приділяють тому, як саме самі учні й студенти сприймають інтеграцію відеоігор у навчальний процес. Так, у дослідженні В. Віттона «Мотивація та комп'ютерна гра на базі навчання» було висунуто припущення, що саме мотиваційний ефект пояснює позитивне ставлення учнів до ігор у процесі навчання. Для перевірки цієї гіпотези автор провів серію детальних інтерв'ю й опитувань, охопивши 200 респондентів. Отримані результати засвідчили, що студенти сприймають відеоігри як ефективний навчальний інструмент, а мотиваційний аспект гри спонукає їх вирішувати завдання не лише заради навчання, а й задля просування у грі. Віттон також дійшов висновку, що саме завдяки цій комбінації мотивації та ігрового процесу учні розглядають відеоігри як один із найефективніших способів засвоєння знань (Whitton, 2007).

2.3. Жанрова система відеоігор

На сучасному етапі розвитку індустрії відеоігор постає потреба в їхній систематизації та класифікації за жанровими ознаками, що є складним завданням, адже уніфікованої системи й підходу немає, а різні дослідники виділяють різні жанри та складають свої класифікації, спираючись на ті чи інші характеристики ігор. Проте здійснити таку класифікацію можливо, і навіть кількома шляхами. Один із найпоширеніших способів – це власне жанрова система, сформована всередині самої індустрії відеоігор, яку активно використовують як розробники, так і гравці. Найбільш ранні та базові жанри включають таргет (один із найстаріших різновидів ігор), пригодницькі ігри, екшн (англ. *action* – дія), а також тактичні ігри (Young, 2012, р. 12).

Більш деталізована класифікація охоплює широкий спектр жанрових категорій, серед яких пригоди, файтинг, шутер від першої особи (англ. *first-person shooter* – FPS), платформер, пазл, перегони, ретро-ігри, рольові ігри (RPG), симулятори, спортивні ігри, стратегії, виживання та горор, аркади, слешери, стелс, а також квести (Young, 2012, р. 6). Варто наголосити, що існує розгалужена система піджанрів, однак у межах цього дослідження увага зосереджена лише на основних і найзначущих жанрах, тоді як другорядні та похідні залишаються поза увагою.

Ключова відмінність такої жанрової системи полягає в тому, що вона вибудовується насамперед навколо інтерактивних дій, які виконує гравець, а не навколо сюжету, змісту чи структурних одиниць вигаданого ігрового світу, як це притаманно літературі чи кіномистецтву. Примітним є те, що одна й та сама відеогра в різних джерелах може бути віднесена до різних жанрів. Досить поширеним явищем є і так зване змішання жанрів, коли гру неможливо чітко віднести лише до однієї категорії. У таких випадках її зараховують одразу до кількох жанрів, якщо кожен із них відіграє рівнозначну роль у структурі ігроладу.

Серед прикладів жанрів варто розглянути такі.

- **Аркади** (англ. *arcade*) – ігри, які акцентують увагу на швидкості реакції та рефлексів гравця. Ігровий процес тут зазвичай простий, повторюваний і практично незмінний упродовж проходження, однак характеризується наявністю різноманітних бонусних систем – від нарахування балів до поступового відкриття нових елементів. Термін «аркада» виник у період популярності ігрових автоматів, що встановлювалися у торгових галереях (*arcades*).

- **Стратегії** (англ. *strategy*) – ігри, що передбачають планування і створення певної стратегії для досягнення мети, наприклад, перемоги у військовій кампанії. На відміну від більшості інших жанрів, гравець тут керує не окремим персонажем, а групою чи навіть масштабною структурою: підрозділом, армією, підприємством або цілим всесвітом. Стратегії поділяються на два основні типи: покрокові (англ. *turn-based strategy*, TBS), де кожен хід виконується по черзі з відведеним часом, й ігри в реальному часі (англ. *real-time strategy*, RTS), де всі дії відбуваються одночасно. У класичних TBS процес зазвичай включає збір ресурсів, будівництво бази, створення військових одиниць та їх використання для штурму ворожих укріплень. RTS, на відміну від них, забезпечують безперервність часу й більш динамічний геймплей, що зумовлює їхню вищу популярність у сучасних гравців.

- **Пригоди** (англ. *adventure*) – жанр, орієнтований на сюжетність і дослідження світу. Гравець керує головним героєм, який взаємодіє з ігровим середовищем через вирішення завдань, використання предметів чи діалоги з неігровими персонажами (англ. *non-playable characters*, NPC).

- **Квест** (англ. *quest*) – гра, що передбачає передусім розв’язання головоломок і логічних завдань. Елементи бою, економічного планування чи швидких реакцій у квестах відсутні або зведені до мінімуму. В центрі уваги – саме інтелектуальні випробування, пов’язані із загадками й логічними конструкціями, що їх має подолати гравець. Часто цей жанр має тісні зв’язки з детективними історіями.

- **Рольові ігри** (англ. *role-playing games*, RPG) – жанр, що постав із традиційних настільних рольових ігор. У таких іграх гравець керує одним чи кількома персонажами, кожен з яких має набір характеристик (здоров'я, сила, спритність, захист тощо), а також перелік умінь і здібностей. Протягом гри ці параметри можуть змінюватися та розвиватися. Однією з центральних рис RPG є система прогресії – поступове вдосконалення характеристик і здобуття нових умінь. Часто цей жанр поєднується з іншими, утворюючи гібридні форми ігор.

Саме цей жанр один із найбільш складних та розвинених, має багато оригінальних особливостей. Ознаки комп'ютерної рольової гри можна розділити на чотири категорії (RPGWatch, n.d.).

I. Рольова система – описує способи створення, зміни й розвиток персонажів, що підвищує їх ефективність у грі. Необхідні та важливі елементи для цієї системи:

- Гравець керує одним (втілення, аватар) або декількома (група, партія) унікальними персонажами. Це необхідна умова для всіх рольових ігор. На відміну від чистих стратегій, персонажі тут унікальні й мають власне ім'я, характер, історію.

- Гравець поступово підвищує характеристики й навички героїв (за допомогою внутрішньоігрових параметрів, найчастіше очок досвіду, одержуваних за виконання завдань, дослідження світу, діалогів з неігровими персонажами, битв тощо).

- У процесі проходження гри відбуваються випробування характеристик, здібностей і навичок героя.

- Персонажі можуть покращувати свої характеристики, здібності й навички за допомогою елементів спорядження. Теоретично можливо створити рольову відеогру без спорядження. Його відсутність може слугувати розпізнавальним знаком пригодницьких ігор. У героя, а іноді й у його супутників, є інвентар – місце, куди потрапляють різні предмети, що можуть знадобитися герою в майбутньому та які він може взяти з собою.

- Гравець може самостійно створювати своїх персонажів – обирати стать, зовнішність, ім'я, часом навіть голос й особливості характеру. Проте звичайним явищем є персонаж за замовчуванням – головний герой, створений самими розробниками (але характер якого гравець може обирати особисто – через злі або добрі дії в грі).

- Гравець має планувати розвиток персонажів, аби їх можливості дали змогу просуватися далі по грі. Цей елемент відбиває стратегічний аспект створення та розвитку персонажа, а також поєднання навичок героїв у групі.

- Основним способом вирішення проблем, взаємодії з ігровим світом і подолання перешкод є тактичне застосування навичок і здібностей персонажа чи групи персонажів (навички самого гравця вторинні).

II. Дослідження навколишнього світу – поєднує можливі способи переміщення персонажа ігровим світом і все, що він може знайти, побачити, з чим може взаємодіяти – ігрові області, предмети й інші об'єкти. Необхідні та важливі елементи:

- Персонаж гравця може взаємодіяти з ігровим світом і знаходити нові ігрові області.

- Персонаж гравця може знаходити предмети і зберігати їх в інвентарі.

- Персонаж гравця може знаходити джерела інформації – про ігровий світ, його історію, персонажів тощо. Комп'ютерна рольова гра без пошуку інформації неможлива в принципі. Саме тому світи рольових ігор найбільш і найдосконаліше продумані, як гарний літературний твір.

- У грі є неігрові персонажі, так звані NPC. Як важливі для сюжету, що виступають дійовими особами, або ж ті, котрі просто наповнюють ігровий світ, роблять його живим, змушують гравця вірити в його реальність.

- Гравець може обирати шлях персонажа, тобто керувати сюжетом (наскільки це можливо). Часто від попередніх дій гравця залежить те, яким стане подальший сюжет і яким буде фінал гри (зазвичай у рольових іграх від трьох варіантів завершення гри).

- Персонаж може впливати на ігровий світ (опускати важелі, натискати кнопки, відкривати скрині).
- Ігровий світ також впливає на персонажа (погодні умови, пастки, ландшафт, час доби).
- Існують спочатку недоступні області ігрового світу, в які можна потрапити лише поліпшивши навички персонажа, виконавши завдання або вирішивши головоломку (відкрити замок, подолати перешкоду, полагодити міст, розвіяти магію тощо). Дослідження ігрового світу також має залежати від навичок.

III. Сюжет – одна з найважливіших частин у рольових іграх. Безсюжетних RPG просто не існує. Сюжет поєднує всі елементи розповіді, як кінофільм або літературний твір, з різницею лише в тому, що герой гравця – головний герой розповіді, тому гравець наче сам виступає протагоністом. Також сюди входять такі компоненти, як ігровий світ, його історія та історія персонажів, діалоги, завдання, різноманітні описи, сюжетні лінії та способи взаємодії з усім переліченим.

Необхідними й важливими елементами тут є:

- Персонаж гравця може отримувати інформацію з різних джерел інформації та різними способами – читання внутрішньоігрових книг, збирання фрагментів певних предметів, розмови з персонажами тощо.
- Персонаж гравця може та має виконувати різні завдання (існує принаймні одне основне, за допомогою якого герой і рухається сюжетом).
- Персонаж гравця просувається по ланцюжку пов'язаних подій і відіграє в них свою роль.
- Сюжет залежить від рішень гравця, дій персонажів і їх характеристик, здібностей і навичок.
- Персонаж може взаємодіяти з джерелами інформації (наприклад, розмовляти з неігровими персонажами).

- У процесі взаємодії гравець може робити вибір, як діяти в тому чи іншому випадку та в певній ситуації, обирати різні способи вирішення поставлених перед ним завдань.
- Хоча б деякі з цих виборів повинні обов'язково мати свої наслідки в розвитку сюжету або у його фіналі.
- Просування по сюжету вимагає від гравця обмірковувань і роздумів (моральні дилеми, головоломки тощо).

IV. Зазвичай певну частину гри займає бойова система (проте вона може не бути обов'язковою, залежить від гри) – способи й методи, якими герой боротиметься зі своїми суперниками, їх реалізація, й те, як вибудоване управління героєм. Також вона пояснює вплив рольової системи, досліджень і сюжету на результати битв (або більш узагальнено – на результат вирішення конфлікту). Ефективність у битві залежить від характеристик і навичок персонажа (кількість пошкоджень, шанс потрапляння в ціль, можливість використання певних видів зброї тощо), а також від умінь самого гравця (увага, швидкість реакції, знання про те, що і як краще використовувати в грі тощо).

Ще одним фундаментальним елементом комп'ютерної рольової гри, без якого сам жанр втрачає свою сутність, є можливість «відігравати» персонажа, тобто надавати йому індивідуальних характеристик і формувати його образ. Гравець може визначати моральні риси свого героя – робити його позитивним чи негативним, доброзичливим або жорстким, тобто створювати власну інтерпретацію характеру (RPGWatch, n.d.). Отже, на відміну від протагоніста літературного твору чи кінофільму, який має чітко задані риси, головний герой рольової відеогри зазвичай не наділений фіксованим характером. Його індивідуальність і поведінкові особливості формуються відповідно до рішень та вподобань гравця.

Окремий жанр відеоігор – комп'ютерні симулятори (*simulator*). Це різновид ігор, що повністю імітують певну сферу реального життя. Прикладами можуть слугувати симуляції управління транспортними засобами – перегоновим автомобілем, літаком чи кораблем. Водночас симулятори поділяються на різні

підвиди: технічні (наприклад, авіасимулятори), спортивні (імітація командних видів спорту) й економічні (моделювання бізнес-процесів чи фінансових систем). Серед них окремо вирізняються симулятори життя живих істот або так звані симулятори бога, в яких гравець не контролює персонажа безпосередньо, а лише спостерігає за його діями та коригує їх за потреби. У подібних іграх об'єктом управління може бути не окрема особа, а спільнота, місто чи навіть королівство.

Класифікація відеоігор здійснюється не лише за жанровими ознаками, а й за кількістю учасників і специфікою їхньої взаємодії. Так, однокористувацькі ігри (*single-player*) передбачають гру лише для однієї особи. У багатьох із них може бути реалізований додатковий багатокористувацький режим, відомий як *multiplayer* або *co-op* (*cooperative game*), що дає змогу кільком гравцям (зазвичай до чотирьох) діяти в межах однієї команди. Багатокористувацькі ігри можуть функціонувати як через локальні мережі, так і через інтернет, об'єднуючи гравців з різних країн світу. Особливе місце серед них займають масові багатокористувацькі онлайн-ігри (*massively multiplayer online game, MMO*), що існують виключно в мережі та здатні об'єднувати тисячі гравців одночасно. MMO-проекти, своєю чергою, поділяються на піджанри: **MMORPG** – онлайн-ігри з елементами RPG, де всі учасники взаємодіють в єдиному віртуальному світі; **MMOFPS** (*massively multiplayer online first-person shooter*) – масові багатокористувацькі шутери від першої особи; **MMORTS** (*massively multiplayer online real time strategy*) – масштабні стратегії в реальному часі. Окремим напрямом багатокористувацьких ігор є **MOBA** (*multiplayer online battle arena*) – в іграх цього жанру дві команди змагаються між собою на спеціально розробленій карті. Кожен гравець контролює лише одного героя зі списку доступних персонажів, що мають різні здібності й ролі в команді. У процесі матчу персонажі розвиваються: отримують нові здібності, посилюють характеристики та збирають спорядження. Основною метою зазвичай є знищення ключової споруди супротивника, проте в окремих випадках перемога визначається за системою балів чи альтернативними умовами.

Іншим способом класифікації відеоігор є їхній поділ за художніми й

стилістичними категоріями, подібними до літератури чи кінематографу. Це можуть бути фантастика, фентезі, детектив, містика, а також стилістичні напрями, як-от кіберпанк, стімпанк, вестерн чи постапокаліпсис.

Окреме місце займають **інді-ігри** (*indie games*, від англ. *independent video games*), тобто ігри, створені незалежними розробниками або невеликими командами без фінансової підтримки великих видавців. Їх поширення здійснюється переважно через цифрові канали дистрибуції. Популярність інді-проектів значно зросла з другої половини 2000-х років завдяки розвитку цифрової дистрибуції та доступних інструментів для створення ігор. Незалежність інді-розробників забезпечує їм свободу творчих рішень: вони не обмежені у виборі концепцій, ідей чи формату гри, як це зазвичай відбувається у великих студіях, де ключові рішення узгоджуються з видавцями. До того ж чим менша команда, тим виразніше у фінальному продукті відчувається авторський почерк конкретного розробника. Це створює умови для появи інноваційних, креативних ігрових продуктів, часто з оригінальним художнім задумом і нестандартним втіленням (Melissinos, 2012). Через обмеженість у технічних ресурсах інді-розробники змушені робити акцент на унікальному геймплеї, що підштовхує їх до новаторських рішень. Водночас на ринку інді-ігор представлені як експериментальні продукти, так і класичні варіації традиційних жанрів.

2.4. Відеогра – мистецтво чи програма

На початку зародження відеоігор у середині XX століття й аж до початку XXI століття відеоігри сприймали лише як програми комп'ютерного забезпечення, фактично прирівнюючи їх, наприклад, до ряду програм Office (Young, 2012, р. 17). Але з розвитком комп'ютерних технологій змінювалися й відеоігри – вони набували все більше досконалих форм і вигляду, глибини та знаковості, що, безперечно, збільшувало їхню популярність.

Згодом це привело до виникнення довгої дискусії, яка триває до сьогодні: чи можна назвати відеоігри мистецтвом, чи вони лише програми. Висловлювань на цю тему дуже багато, але нині все більше західних культурологів, мистецтвознавців і розробників ігор сходяться на тому, що це явище можна назвати мистецтвом. А у 2011 році відеоігри були офіційно визнані видом мистецтва урядом США, зокрема Національним фондом мистецтв США (Dutton, 2012). Верховний Суд країни проголосив, що відеоігри, як і твори літератури або кінематографу, мають охоронятися тими самими законами, що захищають авторські права та право власності (Sutter, 2011).

Та з'ясуємо, чи можна насправді назвати відеоігри мистецтвом, аби зрозуміти, чи варте явище вивчення з боку не лише психологічних або комп'ютерних, а й гуманітарних наук – як література, музика або кінематограф.

Передусім слід з'ясувати, чим є саме мистецтво. Існує більш ніж триста визначень цього поняття, але в цій роботі нас цікавить сама сутність мистецтва. Звернемося до поглядів англійського філософа Р. Дж. Колінгвуда, котрий у своїй праці «Принципи мистецтва» розглядає це явище, не спираючись лише на значення слова «мистецтво», яке вчений визначає як мову, процес вираження і пізнання емоцій за допомогою загальної діяльності уяви (Collingwood, 1938). Під емоціями автор розуміє деякий емоційний досвід, що постає з базових емоцій і відчуттів людини та супроводжує будь-яку діяльність. Тобто думки, ідеї, символи вкриваються емоціями, наповнюються ними та водночас є їхнім породженням, а всі емоції завжди оригінальні й ніколи не повторюються. Їх можна віднести до одного якогось спільного класу, але кожна конкретна емоція в конкретній ситуації та в конкретної людини буде єдиною та неповторною: так відчуття страху, наприклад, викликане однією й тією самою подією в однієї і тієї самої людини в різні періоди її життя відрізнятиметься.

Прирівнювання мистецтва до мови означає, що для мистецтва обов'язковою є комунікативна функція, функція взаємодії, а учасниками цієї взаємодії може бути й автор, й оповідач, і слухач (Collingwood, 1938, р. 273). Також це твердження вказує нам на те, що мистецтво може мати матеріальні

засоби вираження (як, наприклад, картина, скульптура чи фільм), але водночас не бути їм тотожним – так само, як наше мовлення, певний набір слів, правил, звуків не тотожні нашій мові. Комунікація також здійснюється між твором і тим, хто його сприймає. У відеоіграх цю комунікацію видно особливо яскраво – гравець є тим, хто також впливає на гру, впливає на події в ній, тобто можна сказати – є її співтворцем.

Ця особливість характерна для мистецтва постмодернізму – завершення кола комунікації «митець – твір – глядач», класичний варіант якої передбачає близькість автора і твору й дистанцію між твором і глядачем. Відбувається зближення всіх трьох категорій, і глядач починає брати активну участь у становленні та завершенні твору, тоді як автор віддаляється. Відбувається докорінна зміна ролі глядача та його переміщення в безпосередній контакт із твором (Маренич, 2013, с. 14). І саме тому сенсом гри стає досвід не її розробника, а досвід самого гравця, набутий під час її проходження. Зазначений досвід не зводиться тут до певного об'єктивного смислу, історії або сюжету, які використовуються в традиційних видах мистецтва (література, кіно чи театр). Ігри здатні породжувати свою внутрішню цінність, через процес взаємодії гравця з елементами гри (Маренич, 2013, с. 14).

Повернемося до визначення Коллінгвуда. Стверджуючи, що мистецтво – це процес, вчений має на увазі, що мистецтво – це певна діяльність, яка протікає у свідомості людини: й автора, і глядача, а матеріальні артефакти цієї діяльності є не більше, ніж абстрактними кресленнями моста, якими обмінюються два інженери, перш ніж у головах обох виникне якийсь образ моста, що якісно відрізняється від малюнків (Collingwood, 1938).

Про вираження і пізнання емоцій вчений говорить тому, що висловлюючи щось, людина в процесі вираження розгортає свою думку і діяльність, розглядаючи й пізнаючи досліджуваний предмет із різних боків і заглиблюючись в нього, тобто під час вираження думки в людини виникають нові ідеї. «Вираження» тут стосується саме непізнаного явища чи предмета, оскільки пізнане ми запам'ятовуємо, розуміємо, але не переживаємо. Пізнане – замкнене

на собі, що приймається як даність і не потребує більше доповнень (Collingwood, 1938).

Інша важлива для нас думка, висловлена вченим, полягає в тому, що кожна наша діяльність і результат цієї діяльності, можна сказати, заряджені специфічною емоцією, яка є їх наслідком й одночасно їх першопричиною, оскільки саме вже виникнення емоції веде до початку відповідної діяльності (Collingwood, 1938). Також, посилаючись на цю думку, Коллінгвуд чітко відмежовує мистецтво від розваги.

Зокрема, вчений стверджує, що коли емоція викликана заради самої себе, для отримання задоволення, тоді предмет або явище, що викликає її, називається розвагою. Мистецтво теж спрямоване на те, аби викликати в реципієнта емоції, але не заради них самих, а заради певної практичної мети, тобто через бажання донести щось, задумане автором, до спостерігача. Вчений називає це магією – діяльністю, що збуджує певні емоції в реципієнта, але розряджає їх не в процесі власного здійснення, подібно до розваги, а в практичному житті (Collingwood, 1938). Проте розподіл цей не категоричний: хороша магія та хороша розвага можуть бути поганим мистецтвом або не бути ним взагалі, а хороше мистецтво, своєю чергою, може не прагнути до магічних чи розважальних цілей або погано їх виконувати. Важливим тут є те, що це різноспрямовані діяльності, які не визначають один одного, що, втім, не заважає хорошому мистецтву бути одночасно ще й хорошою магією або гарною розвагою (Collingwood, 1938).

Спираючись на твердження, що розвага не дорівнює мистецтву та відштовхуючись від розглянутих вище визначень, можна зробити висновок, що відеоігри не є мистецтвом. Проте сьогодні комп'ютерна гра – це не завжди розвага, хоча, без сумніву, перші ігри виникали саме як забавка. Натепер з'явилася не одна гра, ігровий процес, який називають також ігролад, здатний задовольняти не тільки гедоністичні потреби, а й ставити й вирішувати складніші питання. Наприклад, самовираження автора, тобто розробника гри, або донесення певного змісту, розкриття певної теми для гравця.

Самовираження розробника, як і будь-якого митця, полягає в тому, що саме підштовхує його до створення гри. Відповісти на це питання можуть лише самі розробники, що вони й роблять у численних електронних виданнях і ресурсах, присвячених відеоіграм. Деякі розробники в інтерв'ю привертають увагу до своєї гри за допомогою розповідей про досконалу графіку або продуманий ігровий процес, інші ж повідомляють про те, які ідеї та думки вони вкладали в гру при її розробці. У самого ж гравця в процесі гри можуть виникати абсолютно різні асоціації, що торкатимуться різних емоцій (хоча не обов'язково саме ці емоції вкладали в гру), адже гра – це, як й інші твори мистецтва, може бути засобом комунікації між розробником і гравцем. Але це говорить нам виключно про своєрідний і оригінальний, індивідуальний досвід гравця. І відповідність емоції, яку переживає гравець, емоції розробника, котра наштовхнула його на творчий процес, вказує на якість виконаної розробником роботи. Адже мистецтво, як ми зазначали вище, це діяльність, тож як будь-яка діяльність воно може бути реалізоване добре або погано.

Інша важлива риса, що визначає мистецтво, – це засоби його вираження. Комп'ютерна гра є синтетичною діяльністю, тобто складається з багатьох частин, що належать до різних видів мистецтва. Але ключовим засобом, який становить саму суть гри, що надає їй фактичного існування, є саме геймплей, адже якщо відкинути або залишити лише щось одне – музичний супровід, фотореалістичну графіку і навіть сюжет, то відеогра залишиться відеогрою. Коли ми говоримо про геймплеї, ігрову механіку – йдеться про сукупність певних методів взаємодії гри з гравцем, тобто правил гри та її реакцій на дії гравця, і про сукупність дій, які має здійснити гравець для завершення гри.

Саме завдяки завершеності гри можна розмежувати її з грою звичайною, класичною. Класична гра, як один із найдавніших видів людської діяльності, має на меті розважальні або навчальні цілі, й вона є нескінченною (закінчення її обумовлене лиш домовленістю між гравцями). Гра як мистецтво – передає емоції та думки, які завжди мають закінчення. Кожну свою думку або емоцію ми висловимо певною кількістю слів, хоча сама мова меж майже не має. Так і гра-

мистецтво завжди має кінець – не елемент виграшу, а елемент завершення. Сам геймплей у чистому вигляді – нескінченний, але відеоігри, крім правил гри, містять також обмеження дій гравця в рамках цих правил. Ці обмеження часом обумовлені технічними можливостями програми чи комп'ютера, часом сюжетними, але вони є завжди: комп'ютерна гра, як правило, має початок і кінець.

Довести причетність комп'ютерної гри до мистецтва можна, дослідивши погляди інших вчених та спираючись на деякі класифікації функцій мистецтва і на комплексний вплив ігор на людину через чуттєву й інтелектуальну сфери. Зазначений комплексний вплив досягається за допомогою різноманітності функцій мистецтва. Філософ-естетик С. Раппопорт виділяє такі: гносеологічну (індивідуальне пізнання дійсності), аксіологічну (оцінка дійсності мистецькими засобами), пропагандистську (розповсюдження філософських, етичних, політичних й інших ідей), гедоністичну (душевне піднесення, відчуття особливої насолоди), сугестивну (навіювання певних емоцій та думок), просвітницьку (своєрідний «підручник життя»), евристичну (активізація та розвиток творчого потенціалу), комунікативну (функціонування як особливої мови, засобу спілкування між людьми) (Станіславська, 2010, с. 94). Ці функції можна застосувати й щодо деяких відеоігор.

Звичайно, мистецтвом гри також можуть робити, як й інші види мистецтва, і її візуальні або аудіальні характеристики, тобто художність графіки й візуалу гри або її музичний супровід – так, наприклад, існують ігри, графіка яких цілком заснована та повторює стиль реального виду живопису («Okami», «Apotheon»), акварельних малюнків («Gris», «Noa»), середньовічних книжкових ілюстрацій («Pentiment», «Inkulinati»), створена буквально за допомогою оригамі («Papetura»). А над створенням музичного супроводу (саундтреків) до японської гри «Bloodborne» над композиціями працювали шість японських і західних композиторів: Цукаса Сайто, Юкі Кітамура, Нобуйоші Судзукі, Раян Амон, Кріс Веласко та Майкл Вандмахер, а для запису композицій був залучений оркестр із 65 учасників (із повними духовими й струнними секціями) та хор із 32 учасників.

РОЗДІЛ 3. ІНТЕРМЕДІАЛЬНА РЕЦЕПЦІЯ ФОЛЬКЛОРУ В ВІДЕОІГРАХ

3.1. «Never Alone»: північна казка інупіатів

«Never Alone», що також відома під автентичною назвою «Kisima Inŋitchuŋa», є пригодницькою відеогрою в жанрі пазл-платформера (Wolf, 2002). Її сюжетна і художня основа цілком ґрунтується на фольклорі одного з корінних народів Північної Аляски – інупіатів, які проживають у боро (адміністративна одиниця) Нортвест-Арктик, Норт-Слоуп і на узбережжі Берингової протоки. В історії Сполучених Штатів це перший випадок, коли відеогра створювалася виключно на базі оригінального фольклору невеликої етнічної групи, що мешкає на території країни.

Розробкою займалася студія Upper One Games, яка реалізовувала проєкт у тісній співпраці з Радою племен затоки Кука (Cook Inlet Tribal Council). Представники цієї організації здійснювали культурно-етнографічні консультації, а також брали участь у фольклорних експедиціях, що допомогло розробникам максимально точно відтворити світогляд інупіатів (Farokhmanesh, 2014). Важливою частиною ігрового процесу є навчальні відеоролики, що відкриваються в ході проходження: в них справжні носії культури пояснюють гравцеві власні світоглядні уявлення народу, традиційні практики й міфологічні образи, які можна зустріти в грі.

Основою сюжету стала автентична давня казка інупіатів, яка протягом багатьох поколінь передається в усній формі й розповідається сьогодні майже так само, як і століття тому. Особливістю є те, що гравець виступає не лише активним учасником ігрової дії, а й слухачем, адже в грі присутній наратор – голос за кадром, який розповідає історію мовою інупік, тобто оригінальною мовою цього етносу. У північних народів оповідання казок було особливим мистецтвом, яким займалися лише певні обрані члени громади. Їхня функція передбачала максимально точне відтворення тексту, без власних доповнень чи довільних інтерпретацій, адже автентичність вважалася критично важливою.

Бували випадки, коли слухачі виправляли оповідача, якщо помічали відхилення від усталеного тексту (Saladin d'Anglure, 2018, p. 85). Саме завдяки цій традиції значна частина давніх текстів збереглася майже без змін упродовж століть. Головна героїня – дівчинка на ім'я Нуна – вирушає в подорож у пошуках джерела заметілі, яка не стихає вже довгий час і загрожує життю її племені. Разом із нею подорожуватиме білий песець, який допомагатиме подолати всі перешкоди й ворогів. Гравець водночас має вирішувати головоломки й випробування гри, перемикаючись між цими двома персонажами та керуючи ними по черговому.

Відеогра відображає анімістичний світогляд інупіатів, згідно з яким сувору і небезпечну природу Аляски населяє безліч різноманітних духів. У грі це проявляється, наприклад, через появу духів гагарки, з якими зустрічається головна героїня Нуна, а також через зображення полярного саява: за уявленнями інупіатів, полярним саявом були душі дітей, що загинули насильницькою смертю – у війнах або під час складних пологів. У грі це саяво зобразили як яскраве зелене світло, в якому можна розгледіти антропоморфні постаті з характерними пропорціями й надмірно великими, дитячими очима (Saladin d'Anglure, 2018, p. 56).

Особливе місце займає образ песця, супутника Нуни. Він теж постає як дух, а його прототип ґрунтується на численних фольклорних сюжетах інупіатів, де біла лисиця є поширеним персонажем (наприклад, казка про чоловіка, що одружився з білою лисицею (Rink, 1875, p. 123)). Взагалі мотиви взаємин людини й тварини – дружби, спорідненості чи навіть шлюбу – досить характерні для північного фольклору. Серед прикладів – історії про дівчину, яка вийшла заміж за кита чи орла, або про жінку, котра всиновила полярного ведмедя (Rink, 1875).

У грі з'являються й інші персонажі, притаманні інупіатському фольклору. Це, наприклад, Людина-Сова, яка допомагає Нуні та дарує їй чарівну болу; Льодяний велетень, чия праця (коління криги), власне, й призводить до нескінченної заметілі; або ж Людиновбивця – антагоніст, що намагався спалити селище Нуни й переслідує героїню, прагнучи заволодіти її чарівним дарунком, і який пізніше вбиває песця.

Примітно те, що головним героєм є дитина. Це не випадковість, адже більшість інупіатських казок орієнтовані саме на дітей. Їхні сюжети виконували виховну функцію – через казки батьки застерігали дітей від небезпек, привчали до слухняності й пояснювали табу: не наближатися до моря чи краю льодовика, не відходити далеко від дому, уникати заметілей. Цей виховний аспект прямо відображений у грі.

Крім того, в сюжеті присутній мотив смерті й переродження. Песець, убитий Людиновбивцею, перетворюється на хлопчика, одягненого в шкуру білої лисиці. Така трансформація відповідає традиційним уявленням інупіатів, де шкура лисиці є символом переходу і зміни. Подібні метаморфози зустрічаються й в інших казках, у яких і люди, й тварини здатні змінювати свою форму – наприклад, у сюжеті про чоловіка, котрий перетворився на лосося (Rink, 1875). Звірина шкура при цьому завжди виступає важливим атрибутом таких перетворень і фігурує в казках різних народів світу (в нас це, наприклад, Крива качечка або Царівна-жаба, наближеним же до інупіатських казок є шелкі, персонажі шотландських та скандинавських казок, які могли перетворюватися на тюленів).

Відеогра також надає можливість ознайомитися з етнографічними особливостями життя інупіатів. Так, одяг Нуни відтворений автентично: це простий товстий кожух зі шкіри з хутром усередину, також прикрашений хутром по подолу й капюшону. Головні героїні виглядом не більше дев'яти років, проте в пролозі гри показано, що вона допомагає батькам на полюванні й навіть самотійно тягне здобич на мотузці. Така деталь перегукується з реальними традиціями: хоча до п'яти років інупіатські діти майже не відходили від дому через суворі табу, вже у сім-вісім років вони активно долучалися до мисливських походів дорослих, незалежно від статі. Дітей навчали полювання, обробці здобичі, а також залучали до численних домашніх справ. Дівчатка вчилися шити, оброблювати шкіри, готувати їжу та доглядати за молодшими дітьми. Часто на них покладали й важкі обов'язки, такі як вилов риби у великій кількості (Chance, n.d., p. 224).

Отже, «Never Alone» є унікальним прикладом медіа, де відеогра не лише виконує розважальну функцію, а й стає носієм етнокультурної спадщини, засобом збереження та популяризації фольклору корінного народу Півночі, а фольклорний матеріал є самою основою гри – відтак вона була обрана нами для дослідження як один із найяскравіших прикладів інтеграції фольклорного матеріалу на багатьох рівнях (сюжет, персонажі, мотиви, наратив, матеріальна культура, візуальний стиль) і з мінімальним художнім переосмисленням та трансформацією.

3.2. «Apotheon»: світ чорнофігурного вазопису і давньогрецької міфології

«Apotheon» – це відеогра в жанрі пригодницького бойовика з видом збоку, яка поєднує в собі елементи метроїдванії (піджанр пригодницького бойовика, де ігролад зосереджений на нелінійному дослідженні світу та керованому розвитку з необхідністю пошуку ключових предметів для входу в певні ігрові мапи; термін є словозлиттям назв серії відеоігор «Metroid» та «Castlevania»). Вона була створена невеликою незалежною канадською студією Alientrap Games і вийшла у 2015 році на платформах Windows/PC, Mac OS X, Linux і PlayStation 4. Основою сюжету стала давньогрецька міфологія: гравець отримує можливість керувати молодим грецьким воїном Нікандросом із міста Діон у Македонії. За підтримки богині Гери він вступає в протистояння з олімпійськими богами, які знехтували людьми, відвернулися від них і прирекли людство на поступове зникнення. Завданням героя стає відібрати в богів їхню силу, щоб перемогти самого Зевса. Фіналом цього шляху є піднесення Нікандроса до рівня божества та його місія з відродження людства.

Цікавим аспектом є те, що гра не обмежується простим відтворенням античних міфів, а радше вибудовує сюжетну лінію як продовження грецької міфології. Події розгортаються в часи після Троянської війни, в період, коли жило

вже п'яте покоління людей – «залізне», яке, згідно з поемою Гесіода «Роботи й дні», богами було залишене напризволяще через моральну деградацію та відсутність чеснот (Bridges, 2017). Щоб забезпечити максимально тісний зв'язок із давньогрецькою культурою, студія запросила до співпраці спеціаліста з давньогрецької міфології – Мацея Папроцького, докторанта Мюнхенської вищої школи стародавніх культур при Мюнхенському університеті імені Людвіга Максиміліана. Саме він порадив обрати цей конкретний хронологічний відрізок і допомагав відтворити образи богів так, щоб вони були максимально наближеними до їхніх міфологічних оригіналів, і зберегти певну наукову точність щодо міфології. Оскільки гра є «продовженням», її сюжет наче влітається в канонічну міфологічну традицію, створюючи ілюзію її логічного продовження.

Іншим ключовим засобом, яким розробники досягали автентичності, став візуальний стиль гри. Він цілковито побудований на традиції чорнофігурного вазопису – одного з найвідоміших видів розпису давньогрецької кераміки. За словами креативного директора студії та її співзасновника Джессі Макгібні (який має ступінь бакалавра з прикладного мистецтва та ілюстрації в коледжі Шерідан, Торонто), саме цей стиль ідеально підходить для двовимірних ігор. У таких проєктах персонажі переміщуються плоским середовищем, стрибають, б'ються і взаємодіють один з одним. «Легко уявити, – зазначав фахівець, – як зображення на давньогрецькій амфорі оживають і сходять у бій» (Rollinger, 2018).

Щоб краще зрозуміти, чому саме цей стиль настільки органічний, варто звернутися до історії давньогрецької кераміки. Вона розвивалася протягом століть і зазвичай поділяється на чотири великі стилі: протогеометричний (І тис. до н. е.), геометричний (близько Х століття до н. е.), чорнофігурний (VIII століття до н. е.) та червонофігурний (VI століття до н. е.) (Cartwright, 2012). Зміни між ними не були миттєвими: старі та нові стилі співіснували протягом десятиліть. У різних регіонах існували власні традиції – наприклад, Лаконія (Спарта), Кіпр, Крит чи Беотія інколи залишалися вірними «старим» технікам навіть тоді, коли в Афінах і Коринфі вже домінував новий стиль.

Чорнофігурний вазопис зародився у Коринфі близько VIII століття до н. е., а згодом його перейняли аттичні майстри, які зробили цей стиль домінуючим у мистецтві з 625 р. до н. е. У Коринфі частіше малювали тварин, тоді як афінські майстри надавали перевагу людським силуетам. Зображення нерідко відтворювали міфологічні сцени, битви, релігійні обряди, сцени змагань і навіть деталі побуту. Водночас у цьому стилі відсутній буквальний натуралізм: часто людські постаті поєднували профільне обличчя з тілом у фас, а бігуни зображувалися з двома «лівими» або «правими» руками й ногами, що підкреслювало умовність і декоративність стилю.

Процес створення таких ваз був складним. Чорні силуети утворювалися завдяки густому пігменту, який наносили перед випалюванням. Цей пігмент складався з поташу, глини з домішками заліза й оцту, що закріплював фарбу (Cartwright, 2012). Випалювання відбувалося у три етапи: спершу – окиснення з доступом повітря (глина набувала червоного кольору), далі – зменшення кисню та додавання сирової деревини (глина ставала чорною від диму) і нарешті – повторне окиснення, яке знову робило відкриті ділянки червоними чи помаранчевими, тоді як вкриті пігментом залишалися чорними й глянцевиими (Department of Greek and Roman Art, 2002). Після цього художники видряпували деталі (волосся, м'язи, орнаменти) й додавали фарбу білих чи червоних відтінків. Краї ваз прикрашали орнаментами у вигляді квітів, пальмет чи лотосів.

До нашого часу збереглося понад 20 000 зразків чорнофігурних ваз (Cartwright, 2012). Вони не лише дають нам можливість оцінити рівень майстерності давньогрецьких гончарів і художників, а й становлять неоціненне джерело інформації про їхню міфологію, воєнні сцени, релігійні практики, соціальні й спортивні звичаї. Тому вибір цього стилю як візуальної основи «Apotheon» робить гру не лише унікальною з художнього погляду, а й перетворює її на інтерактивну подорож у культурну спадщину Стародавньої Греції.

У візуальному стилі відеогри «Apotheon» ми можемо виявити практично всі основні риси й особливості чорнофігурного вазопису, які вже були розглянуті вище. Персонажі гри, включно з головним героєм Нікандросом, постають перед

гравцем у вигляді чорних фігур і силуетів, що характерно для цього художнього стилю. Одяг персонажів здебільшого виконаний у темних тонах, проте часто доповнений червоними акцентами, які контрастують із чорним фоном і водночас відсилають до традиційних декоративних прийомів античного вазопису. Водночас жіночі персонажі часто мають вибілену шкіру, що також характерно для цього вазопису.

Як і в реальних зразках кераміки, фігури в грі здебільшого зображені в профіль, що відповідає візуальній традиції давньогрецького мистецтва. Проте в низці випадків дотримано характерної подвійності: обличчя персонажа зображене в профіль, тоді як тіло – у фронтальній проєкції (анфас). Такий прийом, властивий давньогрецьким вазописцям, давав змогу одночасно передати кілька ракурсів, підкреслюючи динаміку руху і символізм сцени, а не буквальну реалістичність. Контури фігур і «Apotheon» також повторюють колір фону, оскільки на справжніх грецьких вазах вони створювалися не додатковим промальовуванням, а шляхом вишкрябування чорної глазурі з поверхні, що відкривало теракотовий шар глини.

Фон у грі, як і на античних вазах, здебільшого є однотонним та монохромним. Водночас творці «Apotheon» свідомо відійшли від історичної обмеженості до природного теракотового кольору, адже для збереження інтересу гравців і створення емоційного різноманіття ввели додаткову палітру кольорів: синій, зелений, фіолетовий та інші. Ці кольори виконують не лише естетичну функцію, а й смислову – допомагають створити особливу атмосферу ідентифікації простору, підкреслюючи зв'язок локацій із певними божествами. Наприклад, у домені Артеміді, богині полювання, природи й диких тварин, візуальне середовище набуває насичених зелених відтінків, що символічно асоціюються з лісами та дикою природою. У володіннях Посейдона домінує синій колір, який передає велич моря і силу штормів. Таке колористичне рішення має і функціональне значення: підсилює відчуття занурення у міфологічний світ і допомагає гравцеві інтуїтивно розпізнавати атмосферу й символіку конкретної ігрової локації.

Крім того, в грі використано й інші кольори для створення акцентів на важливих предметах, що відрізняє її від традиційної грецької кераміки, де обмежувалися лише білою та червоною фарбою для виділення окремих деталей. У «Apotheon» же такий підхід продиктований специфікою інтерактивного медіа: акцентування кольором допомагає гравцеві легше ідентифікувати об'єкти взаємодії, що підвищує зручність і динаміку ігрового процесу.

Проте найразючіша відмінність між візуальним стилем гри й історичними зразками чорнофігурного вазопису полягає в зображенні довкілля. На античних вазах художники концентрувалися переважно на персонажах і предметах, з якими ті взаємодіяли, лише зрідка додаючи схематичні дерева чи архітектурні елементи (наприклад, частину колони чи храму). Повноцінне тло у вазописі, зокрема архітектурні споруди чи розгорнуті пейзажі, майже ніколи не зображувалося, оскільки метою було підкреслення дії та символізму сцени, а не створення реалістичного простору.

Натомість у відеогрі оточення персонажів стає невіддільним і ключовим елементом ігрового процесу. Саме простір, в якому перебуває гравець, формує його досвід взаємодії з ігровим світом: це архітектура міст, статуї богів, священні гаї, розкидані по тлу дерева й інші природні елементи. Хоча ці об'єкти промальовані в стилістиці чорнофігурного вазопису, проте їхня наявність і функція набагато ширша, ніж у керамічному живописі. Як зазначає креативний директор студії, для створення візуальної мови гри розробники зверталися до численних зразків античного мистецтва, але водночас дали собі «певну художню свободу», необхідну для того, щоб зробити середовище гри насиченим, живим і функціональним (Rollinger, 2018).

Візуальний стиль «Apotheon» можна розглядати як своєрідний синтез: з одного боку, він відтворює традиційні риси чорнофігурного вазопису, забезпечуючи глибоку культурну автентичність; з іншого боку, він адаптований під потреби сучасного ігрового процесу, де важливу роль відіграють колір, простір й інтуїтивна взаємодія з оточенням.

Вже у фундаментальній основі сюжету відеогри «Apotheon» закладена

давньогрецька міфологія, що визначає її зміст і художню концепцію. Гравцеві, як вже було зазначено, відводиться роль молодого грецького воїна на ім'я Нікандрос, родом із Діону в Македонії. Події розгортаються в часи після пророцтва про завершення останньої епохи людства, коли верховний бог Зевс проголошує рішення остаточно відокремити богів від смертних, прирікаючи теперішнє покоління людей на загибель. Позбавлене божественної підтримки людство швидко занепадає: ліси й океани стають безплідними, ріки та джерела пересихають, урожай гине під небом, позбавленим сонячного світла.

У цьому контексті важливу роль відіграє Гера, яка бачить у катастрофі можливість здійснити давню помсту Зевсу за його подружні зради. Вона обирає Нікандроса своїм чемпіоном, переконуючи його, що лише перемігши Зевса він зможе відновити баланс і врятувати людство від повного знищення. Ігрова механіка передбачає, що герой мусить подолати низку грецьких богів і відібрати в них знакові атрибути, завдяки чому отримує частку їхньої божественної влади (грец. *timai*). Так, піднявшись на Олімп, Нікандрос вступає у двобій з Аполлоном, Артемідією, Деметрією, Аресом, Посейдоном й Афінією. Крім основних випробувань, гравець має можливість заволодіти допоміжними атрибутами інших богів – поясом Афродіти, кубком-кантаросом Діоніса, сандалями Гермеса та молотом Гефеста.

Протягом своєї подорожі герой поступово відкриває внутрішні суперечності олімпійського пантеону. Наказ Зевса виявився настільки радикальним, що розділив божественне суспільство: чимало божеств (Геліос, Фетіда, Персефона, Дафна) таємно виступають проти його рішень. Цей мотив надає сюжету драматичної глибини, оскільки гравець бачить не лише конфлікт «людина – боги», а й розкол серед самих богів. На початку третього акту Нікандрос дізнається, що його зусилля були марними, адже смертні вже гинуть від рук богів ще до того, як він встиг їх урятувати. Втім, Гера спрямовує його гнів проти Зевса й наділяє героя власною силою, щоб зробити його достатньо могутнім для вирішального двобою з верховним богом. Фінальна кульмінація розгортається в битві за блискавку Зевса, в якій Нікандрос здобуває перемогу,

після чого сам підноситься до рівня божества й відроджує людство.

Не менш символічними є й назва гри, й ім'я головного героя. Термін «Apotheon» походить від грецького слова *apotheosis*, що означає «піднесення до божества». Це напряду відсилає до фінальної мети сюжету – перетворення людини на божество. Ім'я Нікандрос також має глибинний зміст: воно утворене від грецьких слів νίκη (*nike*) – «перемога» та ἀνήρ (*aner*) – «людина» (родовий відмінок ἀνδρός, *andros*) й у перекладі означає «перемога людини». Отже, ім'я героя символізує його кінцеву долю – перемогу людського начала та «сутінки богів» (Rollinger, 2018).

«Apotheon» є прикладом відеогри, візуальний стиль якої повністю заснований на традиційному стилі розпису, особливості котрого розробники намагалися відтворити максимально наближено до реального (відмінності здебільшого продиктовані можливостями й технічними нюансами відеогри як цифрового медіа). На кількох рівнях здійснюється й інтеграція античного міфологічного матеріалу: починаючи від сюжету гри, що виступає як «продовження» давньогрецьких міфів, і закінчуючи роллю в ньому давньогрецьких богів, відтворення образів й атрибутів, відповідно до їхніх міфічних зображень. Подібне поєднання історико-мистецької автентичності з адаптацією до потреб інтерактивного середовища дає змогу розглядати гру як приклад цілісної ремедіації античної культурної спадщини у форматі цифрового медіа.

3.3. «Ōkami»: анімований живопис, емакімоно та японська міфологія

Відеогра «Ōkami» – платформер у жанрі пригодницького бойовика, розроблена японською студією Clover Studio та випущена у 2006 році видавцем Capcom спочатку для консолі PlayStation 2 в Японії та Північній Америці, а згодом, у 2007 році, в Європі й Австралії, що значно розширило аудиторію гравців. У 2017 році гра отримала оновлену версію з покращеною графікою й

була перенесена на інші сучасні платформи, зокрема PC, PlayStation 4 та Xbox One, що дало змогу залучити нове покоління гравців і закріпити статус гри як класики відеоігрової культури. Назва «Ōkami» є каламбуром: японською мовою вона може означати як «великий бог» (大神), так і «вовк» (狼), що напряду пов'язано з сюжетом і головним образом гри, в якому поєднуються мотиви божественного й тотемістичного.

Сюжет гри розгортається у вигаданому світі, що художньо відтворює образ казкової Японії (навіть у локалізації англійською зберегли назву країни Ніппон (*Nippon*) – в японській мові цю назву країни використовують як більш формалізовану, тоді як у звичайній розмовній мові використовують інший варіант слова). Гравець бере на себе роль білого вовка, в подібі якого постає синтоїстська богиня сонця Аматерасу – вона пробуджується від довгого сну з кам'яної статуї, котру сто років тому поставили місцеві жителі селища на честь Шірануї, героя, що здолав і запечатав Ямато-но орочі, врятувавши людей (проте був інкарнацією Аматерасу). Вже тут ми можемо побачити мотив, характерний для героїчного епосу – про сплячого героя, який пробудиться та вийде назовні, коли його країні загрожуватиме смертельна небезпека. Адже причина пробудження Аматерасу і завдання гравця полягає у відновленні гармонії та порятунку Японії від зла і темряви, принесених восьмиголовим змієм Ямато-но орочі. Останній був ненароком вивільнений героєм Сусано, котрий зрештою, відповідно до міфологічного першоджерела, спільно з Аматерасу бере участь у бою з ним і перемагає. Тут чітко простежується звернення до японської міфології, де бог Сусано дійсно вбив чудовисько Ямато-но орочі.

У ході подорожі гравець зустрічає різноманітних фольклорних, літературних і вигаданих уже розробниками персонажів, зіштовхується з численними чудовиськами та перешкодами, відвідує різні локації, багато з яких відсилають як до конкретних топонімів Японії, так і до сюжетів фольклору. Наприклад, один із квестів гри заснований на казці (моногатарі) «Повість про бамбукоруба»: гравець зустрічає діда-бамбукоруба, від якого дізнається, що колись той знайшов у бамбуку маленьку дівчинку – Кагую, котрій необхідно

допомогти повернутися на місяць. Щоправда, гра сповнена своєрідним японським гумором і любов'ю до незвичних художніх переосмислень, тому в той час, коли казкова персонажка повернулася на місяць, щоб втекти від Імператора і небажаного шлюбу, ігрова Кагуя виявилась представницею зниклого племені, що колись жило на місяці, й відправити туди дівчину гравець має, буквально віднайшовши її космічний корабель. Інша казка, фрагменти котрої можна знайти в грі, – про рибалку Урашіму Таро. Одна з локацій, в яких побуває гравець, драконів палац на дні моря. Саме там можна зустріти персонажа на ім'я Урашіма, якого колись врятували місцеві драконоподібні жителі від потоплення (вже тут бачимо деяку розбіжність зі справжньою казкою: Урашіма Таро потрапив у морський палац у винагороду за те, що врятував морську черепаху). Проте далі історія персонажа збігається: виявляється, подія сталася з ним надзвичайно давно, і на поверхні пройшли вже десятки років. Персонаж казки, як йому здавалося, лише через кілька днів перебував у палаці, проте коли він повернувся додому, виявилось, що пройшла вже сотня років, і всі, кого він знав, постаріли або померли. Ігровий Урашіма повертається на поверхню разом із гравцем, однак відрізок часу, що пройшов, менший, адже його дружина все ще жива, хоч уже й постаріла. Фінал для обох персонажів також схожий: казковий відкриває таматебако (коштовну скриньку), яку йому подарувала Отохіме – принцеса драконового палацу – і випускає з неї свої роки, миттєво перетворившись на старого діда; ігровий же персонаж отримує скриньку від гравця (після одного з завдань у палаці) та, знаючи, що його роки сховані в ній, все одно відкриває, щоб постаріти разом зі своєю дружиною.

Візуальний стиль гри вирізняється особливою увагою до японського образотворчого мистецтва, причому він не обмежується лише одним напрямом, а демонструє складний синтез різних традицій. Уже на початку гри, у прологовій частині, коли гравцеві подається вступна історія, екран нагадує розгортання довгого паперового сувою. На ньому ілюстрації до текстового наративу виконані в стилі живопису тушшю (сумі-е), характерному для класичного японського мистецтва. Зображення є монохромними, виконаними чорним кольором, що

підкреслює традицію використання тональних варіацій від глибокого чорного до делікатних відтінків сірого. Контурні лінії мають різну товщину, акцентуючи увагу на ключових об'єктах, а порожній простір відіграє важливу композиційну роль, створюючи баланс між темним і світлим. У такий спосіб розробники відтворюють естетику сумі-е, де вільний простір був невіддільною частиною художньої виразності.

Горизонтальні сувої, які використовують у грі для подання історії, відсилають до японської традиції емакімоно – ілюстрованих сувоїв із шовку чи паперу, виконаних у стилі ямато-е. Їхнє походження сягає періоду Нара (710–794 рр. н. е.), проте справжнього розквіту вони набули в добу Хейан (794–1185) та Камакура (1185–1333), коли відбувалося поступове відокремлення від китайських впливів і формування оригінального національного стилю. На емакімоно часто зображали батальні сцени, релігійні сюжети, народні легенди й казки, історії про надприродних істот. Їхній перегляд мав поступовий характер: сувій розгортали справа наліво, відкриваючи невеликі фрагменти на відстань витягнутої руки. Саме цей принцип імітується в грі: гравець «переглядає» пролог поетапно, немов поступово розгортаючи сувій. Подібно до історичних зразків, у грі текстові пояснення до зображень виконують роль своєрідної каліграфії. До стилю емакімоно відсилає також ігровий бестіарій, де зображені йокаї та оні, представлені в дусі традиційних ілюстрацій.

Водночас графіка під час активного ігрового процесу орієнтується на традицію укійо-е – японського мистецтва кольорових гравюр і акварелей періоду Едо, відомого завдяки митцям на кшталт Кацушіки Хокусая. Для цього стилю характерна чітка лінійність, яскраві кольори, використання різних за товщиною та насиченістю контурів. У грі це відтворено через поєднання високої контрастності й відсутності деталізації облич на далеких планах: очі та ніс часто позначені лише кількома лініями чи точками, що перегукується з традицією гравюр. Хоча деякі дрібні деталі (як-от губи) опускаються, загальна стилістика зберігає відчуття автентичності. Серед образів, активно використаних у грі, особливе місце займає сакура – символ краси й швидкоплинності життя,

традиційний для японської культури.

Мистецтво каліграфії також посідає Чільне місце у відеогрі та проявляється одразу в кількох аспектах. По-перше, одна з ключових ігрових механік, відома як «Божественний пензлик», передбачає, що гравець має відтворювати певні символи чи знаки за допомогою малювання, щоб змінювати навколишнє середовище. По-друге, протягом гри регулярно з'являються окремі канджі або цілі написи, і це відбувається незалежно від мови локалізації. Візуалізація цієї ігрової механіки також відтворена у вигляді розгортання сувою: зображення на екрані завмирає та переходить із кольорового в жовтувато-коричнєве, набуваючи помітної шершавої текстури, що створює враження, ніби перед гравцем справжній сувій. Поверх цього зображення з'являється пензлик, умочений у чорнило, а в правому верхньому кутку екрана можна побачити посудину з чорнилом. Завдяки цій механіці гравець має можливість малювати – і при правильному відтворенні потрібного штриха відбувається безпосередній вплив на ігровий світ. Щодо написів і канджі, то вони можуть проявлятися як безпосередньо в самому середовищі гри, так і поверх зображення під час взаємодії з «Божественним пензликом» – наприклад, коли гравець змінює день на ніч або навпаки. Вони також систематично присутні в бестіарії, де супроводжують ілюстрації та опис різних істот – як вигаданих розробниками (анімована страж-стіна або вогняні велетенські павуки), так і запозичених із багатой японської міфології, таких як джоругумо, убуме, тенгу, дев'ятихвоста лисиця, Ямато-но орочі (в грі просто Орочі), намахаге або різних цукумогами.

Цікавим є факт, що на початкових етапах розробки автори планували застосувати реалістичну графіку, подібну до типової для відеоігор того періоду. Однак обмежені технічні можливості консолі PlayStation 2 не дали змоги реалізувати задум, адже реалістичний стиль не міг повною мірою передати концепцію гри. Ситуація змінилася завдяки одному з художників, котрий створив зображення Аматерасу у вигляді вовка, намальованого тушшю. Це стало основою для нової ідеї: головний сценарист і провідний дизайнер Хідекі Камія запропонував повністю переосмислити художній стиль, звернувшись до

традиційних японських мистецьких практик. Отже, графіка була цілковито стилізована під традиційні художні техніки, що зробило «Ōkami» впізнаваною та неповторною.

Під час нашого дослідження ми віднайшли декілька наукових робіт, присвячених дослідженню «Ōkami». Один із розділів монографії Р. Хадчінсон «Японська культура через відеоігри» повністю присвячений грі та містить комплексне дослідження її сюжетних мотивів, персонажів, візуального наповнення і локацій у зв'язку з історією, культурою, релігією, філософією та міфологією Японії (Hutchinson, 2019). Авторка також згадує візуальний стиль, однак лише поверхово, обмежуючись зауваженням, що він базується на мистецтві монохромного живопису тушшю (сумі-е) та каліграфії, проте без детального аналізу чи глибокого розгляду його особливостей.

Інша робота, присвячена грі «Ōkami», була віднайдена в репозитарії університету Тампере – це магістерське дослідження Л. Феррера (Llovet Ferrer, 2017). У ній автор ставить за мету з'ясувати, як відеоігри, зокрема «Ōkami», репрезентують Японію та як ця репрезентація впливає на гравців, формуючи їхнє сприйняття японської культури. Особливу увагу він приділяє культурним і філософським концептам, відображеним у грі. В одному з підрозділів під назвою «Естетика укійо-е» дослідник розглядає візуальний стиль гри. Тут подається дещо більше відомостей порівняно з працею Р. Хадчінсон, проте аналіз все одно залишається поверхневим. Автор, наприклад, робить акцент лише на мистецтві укійо-е, не згадуючи при цьому ані сумі-е, ані емакімоно, і відповідно, не розкриває ширшого спектра художніх впливів, які простежуються у стилі гри.

Розробники «Ōkami» не лише запозичили окремі елементи японського мистецтва чи фольклору, а створили комплексний культурний простір, у якому поєднуються сумі-е, емакімоно й укійо-е. Це робить гру прикладом медіапродукту, де візуальна естетика і сюжетна структура нерозривно пов'язані з національною культурною спадщиною.

«Ōkami» – відеогра, в якій японська міфологія, фольклор, традиційний живопис і каліграфія є основою як візуального стилю, так і наративу.

Ретрансляція культурної спадщини здійснюється на різних рівнях: у сюжеті, системі персонажів, мотивів – усе спирається на синтоїстські міфи й народні казки; а також на рівні візуальному, заснованому на синтезі таких традиційних мистецьких практиках, як сумі-е, емакімоно, укійо-е, каліграфії. Проте, на відміну від попередніх ігор, фольклорний і міфологічний матеріал в *Ōkami* зазнає вже активного художнього переосмислення й інтерпретації, зумовлених не лише технічними можливостями гри, а й безпосередньо художнім замислом розробників. Водночас цілісність поєднання національних традицій з можливостями інтерактивного медіа дає змогу розглядати гру як приклад комплексної ремедіації японської культурної спадщини в цифровому просторі.

3.4. «Ostriv», «Козаки» та «Mount & Blade: Вогнем і мечем»: відтворення України в історичних іграх

«Ostriv» – українська комп'ютерна гра в жанрі симулятора містобудування, що присвячена створенню, розбудові та розвитку українського поселення XVIII століття. Вперше гра стала вийшла в дочасному доступі на цифрових платформах Steam і GOG 19 березня 2020 року. Розробка проєкту була розпочата навесні 2014 року. У жовтні 2017-го користувачі отримали можливість придбати альфа-версію гри на офіційному сайті проєкту. До моменту виходу «Ostriv» у форматі дочасного доступу на Steam і GOG кількість придбаних копій перевищила 20 000.

Початково створенням гри займалася лише одна людина – харківський розробник, на ім'я Євген, який залишається анонімним: він зазначає лише своє ім'я як на вебсайті гри, так і в різноманітних інтерв'ю, не розкривши прізвище й донині. Починаючи з 2018 року до процесу створення гри також долучилася команда з чотирьох розробників (Peremot, 2024). Вибір історичної тематики гри значною мірою був зумовлений подіями, що розпочалися внаслідок початку війни на Донбасі.

У процесі багаторічної розробки Євген відвідав низку українських міст і музеїв, а також задокументував численні природні й архітектурні краєвиди. Всі текстури, представлені в грі, були створені на основі авторських фотографій, зроблених під час цих подорожей. Архітектурні рішення більшості будівель, що представлені в грі, мають вигаданий характер, однак водночас вони відтворюють ключові риси традиційної української архітектури та базуються на історичних формах реальних споруд. Частина будівель була змодельована за зображеннями, фотографіями чи картинами XVIII–XIX століть.

Події гри розгортаються у 1721 році, тобто в період другої хвилі колонізації Слобідської України. Поселення гравця, поряд із кількома реальними слобожанськими містечками (зокрема Дергачі), розташоване на вигаданій території – острові, що й визначає назву гри.

Актуальна версія гри на момент написання нашої роботи містить понад 60 будівель, сім різних карт, англійську й українську локалізацію, систему землеробства та тваринництва, можливість моделювання дорожньої інфраструктури, динамічну зміну пір року, базові механіки торгівлі, а також низку інших функціональних можливостей, притаманних містобудівним стратегіям. У грі також реалізовано декілька видів ремесел, що забезпечують економічний розвиток поселення. Музичний супровід складається з традиційної української музики, зокрема звучання кобзи, що надає ігровому процесу відповідної атмосфери.

В екшн-грі з елементами рольової гри «Mount & Blade: Вогнем і мечем», створеній студією «СіЧь» у 2011 році, а також у серії ігор у жанрі стратегії в реальному часі «Козаки» (складається з трьох ігор «Козаки: Європейські війни» (2001), «Козаки 2: Наполеонівські війни» (2005), «Козаки 3» (2016) і трьох доповнень «Козаки: Останній довід королів» (2002), «Козаки: Знову війна» (2002), «Козаки 2: Битва за Європу» (2006)), розробленій українською компанією GSC Game World, можна простежити окремі особливості, пов'язані з козацтвом, зокрема з образом січовиків і реєстрових козаків. Однак ці елементи в ігрових світах представлені не через відтворення народних традицій чи культурних

практик, а через візуальний складник, у вигляді відтворення вигляду зброї, обладунків, одягу, типів військових підрозділів тощо. Подібне обмеження пояснюється передусім двома факторами: по-перше, специфікою жанрів, які ставлять акцент насамперед на бойовому складнику й стратегії, а, по-друге – технічними можливостями й загальним рівнем розвитку ігрових технологій на момент створення цих проєктів (тому, власне, й візуальне відтворення об'єктів має свої обмеження та брак деталізації). Адже, наприклад, у 2018 та 2025 році вийшли рольові екшн-ігри «Kingdom Come: Deliverance» та «Kingdom Come: Deliverance II» відповідно, чеської студії Warhorse Studios, події яких розгортаються в Богемському королівстві початку XV століття, на той момент частині Священної Римської імперії, де розробники прагнули максимально точно відтворити одяг, озброєння, архітектуру й суспільний устрій середньовічної Чехії. Це вдалося зробити на високому рівні – студія наймала історичних консультантів і працювала з архівами, безпосередньо досліджувала пам'ятки середньовічної архітектури, щоб відтворити їх у грі. До розробників із пропозицією співпраці звертався навіть мер міста Кутна Гора, що відтворене в одній з ігор, а, за словами розробника, «політики сприймають «Kingdom Come: Deliverance» як культурну подію, і вони показують його в різних посольствах по всьому світу» (Редакція GameDev, 2024). Але водночас – це діалог нових AAA-ігор, із великим світом і в жанрі рольової гри, що надало розробникам багато технічних і графічних можливостей.

Стратегія «Козаки: Європейські війни» була випущена ще у 2001 році, у період, коли графічні й програмні ресурси не давали розробникам можливості повною мірою відтворювати культурні й етнографічні особливості народів. В основу гри покладено історичні події XVII–XVIII століть у Європі. У грі представлено 16 країн: Алжир, Австрію, Англію, Францію, Нідерланди, П'ємонт, Річ Посполиту, Португалію, Пруссію, Росію, Саксонію, Іспанію, Швецію, Османську імперію, Україну та Венецію. Кожна з держав вирізняється власними характеристиками, що відображають економічний і технологічний розвиток, а також має притаманні лише їй військові переваги й недоліки, унікальні типи

бойових одиниць і технологій. Крім багатокористувацького режиму, гра містить чотири сюжетні кампанії, які складаються з низки рівнів (місій). Одна з таких кампаній цілком присвячена історії України того періоду, зокрема війнам із кримськими татарами та Московським царством.

Граючи за українську фракцію, користувач має змогу формувати військо з реєстрових козаків і січовиків, а також отримати у своє розпорядження постать гетьмана як воєначальника. Стрілецькі підрозділи представлені у вигляді сердюків, що відповідає певним історичним реаліям. На відміну від армій інших країн, у козацькому війську відсутні пікінери й важкоозброєні панцирні воїни, оскільки характерна сила українських козаків ґрунтувалася не на важкій піхоті, а на маневреності, швидкості й використанні легкої кінноти. Водночас графічний складник гри, що на сьогодні виглядає застарілим, не дає змоги детально роздивитися модельки персонажів і бойових одиниць: вони доволі схематичні та позбавлені етнографічних деталей, що суттєво обмежує культурну репрезентацію.

«Mount & Blade», базова гра, була розроблена турецькою компанією TaleWorlds у 2008 році. Уже через рік, у 2009-му, вийшло доповнення «Вогнем і мечем», створене українською студією «СіЧь». Події цього доповнення відбуваються у 1654–1655 роках на території Східної Європи й охоплюють три альтернативні сюжетні лінії. Гравцю пропонується вибір між п'ятьма державами-фракціями: Річчю Посполитою, Московським царством, Запорізькою Січчю, Кримським ханством і Королівством Швецією. Варто наголосити, що ця гра отримала українську локалізацію, що є значним досягненням, адже навіть серед проєктів вітчизняних студій локалізація українською мовою на той час залишалася рідкісним явищем. Сьогодні ігор з українською локалізацією, хоча все ще мало, проте помітно більше, ніж у 2009, коли українську мову в іграх було не віднайти, особливо в проєктах великих студій, що орієнтувалися на східну Європу й країни колишнього СНД як на «російськомовні» й такі, що не потребують використання додаткових грошей і ресурсів на створення локалізацій національними мовами, адже поширене знання російської. Найактивніша

боротьба за українські локалізації почалася після 2022 року, й у багатьох студій з'явилося більше розуміння, чому українці хочуть грати в ігри українською мовою, а не російською. На сьогодні офіційна українська локалізація вже наявна навіть у ряді AAA-проектів.

Попри те, що в жанровому визначенні «Вогнем і мечем» маркована як RPG, повноцінною рольовою грою її назвати складно. Так, у ній наявні елементи, притаманні RPG, як-от система квестів, відкритий світ і можливість обрати, на боці якої фракції воювати. Однак брак цілісного сюжету в традиційному розумінні зводить рольовий складник нанівець: головною метою стає завоювання земель для однієї з обраних держав. Основний акцент зроблено на масштабних битвах, облозі та захисті фортець, на стратегічному веденні військових дій. Унаслідок цього народна культура, фольклорні традиції та етнографічні особливості практично не знайшли відображення в ігровому світі: вони були витіснені військово-стратегічним складником, що і обмежує репрезентацію українського культурного коду в цій грі.

«Ostriv» є прикладом української комп'ютерної гри, в якій історична тематика і національний культурний контекст визначають не лише загальну концепцію, а й спосіб конструювання ігрового світу: через відтворення атмосфери українського поселення XVIII століття, опертя на традиційні риси української архітектури та ремесел. А зіставлення цієї гри з іншими двома проектами – «Козаки» та «Mount & Blade: Вогнем і мечем» – ілюструє, що українська традиційна тематика репрезентується переважно через обмежений набір візуальних маркерів, що зумовлено жанровими особливостями ігор і технічними можливостями розробників. «Ostriv» також орієнтований на більш цілісне моделювання історико-культурного середовища через містобудівні та економічні механіки.

3.5. «Röki»: казки й демонологія

«Röki» – це пригодницька відеогра в жанрі головоломки «вкажи й натисни» (*point-and-click puzzle*), створена британською незалежною студією Polygon Treehouse та випущена компанією United Label Games у 2020 році. У центрі сюжету – дівчинка-підліток Туве, яка здійснює небезпечну подорож крізь дикий засніжений ліс, щоб урятувати свого молодшого брата Ларса. Хлопчика викрадає чудовисько на ім'я Рекі – темна, загрозлива істота, чорна як смола, що виглядає так, ніби зійшла безпосередньо зі сторінок народної казки, котру Туве читала Ларсу перед сном.

Події розгортаються в безіменному засніженому лісі, що з перших хвилин гри апелює до скандинавської культурної традиції. Вже на початку гравець стикається з казкою, яку Туве читає братові – «Йотун і немовля». Йотуни, як відомо, у скандинавській міфології є протиставленими богам істотами-велетнями, котрі наділені надзвичайною силою і мешкають у Йотунгеймі. У грі вони представлені у вигляді чотирьох гігантських духів-хранителів лісу, чий імена конструюються шляхом поєднання слова *jötun* з ісландськими назвами тварин: ведмедя (*Jötunbjörn*), оленя (*Jötunhjort*), вовка (*Jötunúlfur*) і ворона (*Jötunravn*). Попри те, що ці персонажі не мають прямих паралелей у справжніх скандинавських міфах, їхнє походження та вибір образів очевидно перегукуються з тотемістичними уявленнями, адже згадані тварини є символічно знаковими в скандинавській культурі. Додатковим нашаруванням є їхня прив'язаність до циклічності природи – кожному з хранителів відповідає певна пора року, що також є алюзією на традиційні уявлення про гармонію між природою та людиною.

На шляху до мети Туве взаємодіє з низкою надприродних істот, безпосередньо запозичених із міфології та фольклору Північної Європи. Серед них – ноккен (нікс, *nøkken*), водяний дух, близький до слов'янських уявлень про русалок, який заманює необачних подорожніх у воду й топить їх; фоссгрім (*fossgrím*), інший водяний дух, асоційований із річковими течіями та знаний як

віртуоз гри на традиційній норвезькій скрипці – гардингфелі, котрий міг навчити грі на ній людину, якщо та принесе йому якийсь дарунок; альви, народ чарівних істот, відомий ще з «Едд»; Йольський кіт (*Jólaökötturinn*) – величезна чорна кішка, персонаж ісландського різдвяного фольклору; хатні духи томте, близькі до образу українських домовиків; а також тролі – класичні істоти скандинавських казок. Навіть потойбіччя, куди має потрапити головна героїня, аби врятувати брата, йменується одним із дев'яти світів скандинавської космології, описаних у «Молодшій Едді» (Молодша Едда, 2024). Це Утгард – віддалений край, відомий у міфах як місце випробувань Тора, де він зустрічався й змагався з йотуном Утгар-Локі.

Серед українських академічних досліджень нам не вдалося віднайти робіт, у яких безпосередньо аналізувався б будь-який аспект відеогри «*Röki*». Водночас у корпусі закордонних наукових праць було знайдено низку наукових праць, що безпосередньо чи опосередковано звертаються до цього матеріалу. Так, Е. Ріей у своєму дослідженні звертає увагу на репрезентацію образів дітей як головних героїв у двох відеоіграх, а також на специфіку їхньої взаємодії з навколишнім світом і персонажами. Авторка робить акцент на необхідності налагодження співпраці цих героїв з іншими, трактуючи це як підрив чи дестабілізацію традиційного міфу про абсолютну незалежність і повну автономію фігури самотнього героя, що втілює ідеї гіперіндивідуалізму, характерного для значної кількості відеоігор й інших продуктів сучасної популярної культури (Reay, 2024).

В іншій своїй науковій статті, написаній у співавторстві з групою дослідників (Reay, 2024), Е. Ріей уже розглядає відеоігри (серед яких і «*Röki*») у психологічному та медичному вимірі. У цьому випадку дослідники інтерпретують відеоігри як нове джерело метафор, здатне надати гравцеві інструментарій для усвідомлення та опрацювання досвіду втрати й пов'язаного з цим почуття горя. У висновках статті зазначається, що оскільки відеоігри взаємодіють із користувачем одночасно через кілька комунікативних каналів (аудіальний, візуальний, вербальний, тактильний, механічний і перформативний), вони формують цілісне переживання, що охоплює фізичний,

емоційний, практичний і системний рівні впливу почуття втрати на людину. Дещо інший кут зору пропонує колектив авторів у дослідженні «Освіта в галузі культури, заснована на цифровій грі: аналіз потенціалу відеоігор, заснованих на культурі» (Camuñas-García, 2024). У цій статті здійснено комплексний аналіз значної кількості відеоігор, побудованих на засадах тієї чи іншої традиційної культури, серед яких розглянуто і «Röki». Автори систематизують освітній потенціал подібних проєктів, розробляють набір атрибутів для оцінювання рівня залучення елементів культурної спадщини та проводять компаративний статистичний аналіз, спрямований на визначення глибини культурної інтеграції.

Якщо ж говорити про дослідження репрезентації германо-скандинавської культури у творах сучасної популярної культури, то серед українських праць можна виділити доповідь В. Волкової (Волкова, 2023). Дослідниця здійснює огляд сучасних українських і закордонних арт-видань, тематично пов'язаних зі скандинавською міфологією. Зокрема, згадується артбук «God of War», створений у межах всесвіту однойменної відеогри, що ґрунтується на скандинавському міфологічному наративі. В іншій роботі, яка виявилася важливою в контексті нашої теми, а саме в бакалаврській праці М. Терещук (Терещук, 2024), розглядається вплив скандинавського епосу на різні галузі сучасної культури: літературу, кінематограф, музику і візуальні мистецтва. Автор структурує дослідження, виділяючи окремі підрозділи для кожної з названих сфер. Особливий інтерес викликає підрозділ «Візуальні мистецтва та їх відгук на теми скандинавського епосу», у якому дослідник аналізує не лише живопис і комікси як сучасні жанри візуальної літератури, а й звертає увагу на відеоігри, у створенні котрих використано елементи скандинавської міфології. Однак, як зазначено в роботі, до списку потрапили лише найвідоміші AAA-проєкти, тоді як гра «Röki» до аналізу не входила.

Скандинавська міфологія та германо-скандинавський фольклор стали джерелом запозичень для розробників гри «Röki»: казковий сюжет, мотиви й особливо персонажі – як запозичені з народної демонології напряду, так і створені «за мотивами» міфологічних. Відтворення в грі традиційних образів

поєднується з алюзіями на міфічні локації, що згадуються в Еддах. Гра демонструє потенціал цифрового медіа як засобу інтерпретації та актуалізації германо-скандинавської культурної спадщини, можливостей залучення її елементів до історій про сучасність і, навпаки, показує, як фольклорний матеріал може бути художньо переосмислений та органічно інтегрований у відеоігри.

3.6. «Відьмак 3: Дикий гін»: гра з культурним кодом

«Відьмак 3: Дикий гін» (пол. «Wiedźmin 3: Dziki Gon») – це мультиплатформенна комп'ютерна рольова гра, створена польською студією CD Projekt RED за мотивами циклу романів «Відьмак» письменника Анджея Сапковського. Вона була випущена у 2015 році та стала не лише продовженням попередніх частин («Відьмак» 2007 року та «Відьмак 2: Вбивці королів» 2011 року), а й заключною частиною всієї трилогії. На відміну від попередників, третя частина значно масштабніша і комплексніша, найбільша з трилогії, що зумовлено рівнем розвитку комп'ютерних технологій у середині 2010-х, які дали змогу розробникам втілити у віртуальній реальності багатий і глибокий ігровий світ. Водночас у сюжетному плані та на рівні персонажів гра увібрала ключові елементи двох попередніх частин, виступаючи своєрідною кульмінацією та підсумком всієї історії. Гравцю також доступний відкритий світ, поділений на кілька різних регіонів (попередні частини, особливо перша, були лінійними й не давали гравцю такої свободи пересування, а розміри та кількість доступних локацій і зовсім не співвідносні) та, крім центрального сюжету, наповнених безліччю великих і малих історій.

Випуск гри відбувся на широкий список платформ: PlayStation 4, Windows та Xbox One у травні 2015 року, версія для Nintendo Switch – у жовтні 2019 року, а версії для PlayStation 5 та Xbox Series X/S (з підзаголовком «Complete Edition») – у грудні 2022 року. Відтак, станом на травень 2025 року було продано понад 60 млн одиниць гри, що робить її однією з найпопулярніших відеоігор усіх часів

(D'Angelo, 2025).

Гра була загалом позитивно сприйнята критиками, які високо оцінили ігролад, наративний складник, художній дизайн ігрового світу, бойові механіки й рівень візуального виконання, попри наявність окремих зауважень, пов'язаних із технічними недоліками. Проєкт здобув понад 200 відзнак у номінації «Гра року» і регулярно згадується в переліках найкращих відеоігор усіх часів, які укладаються профільними відеоігровими виданнями й засобами масової інформації.

Як зазначалося, ігрова серія створена на основі фентезійного романного циклу «Відьмак» польського письменника А. Сапковського, але не є прямою адаптацією – на сюжетному рівні трилогія позиціонується як продовження циклу романів. Події першої гри розгортаються через невизначений проміжок часу після завершення роману «Володарка озера», що є фінальною частиною книжкового циклу, а безпосередній сюжет був розроблений командою сценаристів студії. Як зазначав наративний директор CD Projekt Red Марцін Блаха в одному з інтерв'ю, «жодна з ігор про Відьмака не є адаптацією в тому сенсі, що вони повторюють відому історію мовою комп'ютерної гри. Вони засновані на світі, створеному в оригіналі, плюс деяких персонажах, але всі історії вигадані нами» (Culture.pl, 2016). Водночас гра не вважається «офіційним» продовженням романного циклу, оскільки участь А. Сапковського у процесі розробки була обмежена виключно створенням внутрішньоігрової мапи світу (Mysiak, 2017).

Отже, ключові персонажі й значна частина дійових осіб гри запозичені з літературного першоджерела, однак розробники активно вдавалися і до створення нових героїв. Це зумовлено як необхідністю розширення ігрового наративу, так і обмеженістю готового матеріалу з романів. Як підкреслює М. Блаха, «багато роботи вже виконано самим автором, а не нами: він [А. Сапковський] створив світ, персонажів, яких ми можемо використовувати. Звичайно, ми додаємо нових персонажів до оригінальних, оскільки в певний

момент джерело вичерпується – не можна знову і знову обробляти дані, отримані з книг» (Culture.pl, 2016).

Події гри розгортаються у вигаданому світі, який демонструє численні та багаторівневі паралелі з культурним, соціальним і матеріальним простором середньовічної Європи. У світобудові виразно простежуються впливи західнослов'янської та скандинавської культур, а також алюзії на регіони Південної Франції та Італії, що знаходять відображення у представлених у грі локаціях, їхній культурі, топоніміці, архітектурних формах і побуті. Важливе місце у формуванні сеттингу (термін на позначення особливостей вигаданого всесвіту, а саме часу, географії, культури в межах яких відбуваються події оповіді, як документальної, так і художньої) посідає слов'янський, скандинавський, германський і кельтський фольклор, елементи якого потрапили до гри з літературного першоджерела адаптації. Водночас сам А. Сапковський заперечує безпосередній зв'язок своїх творів із фольклором або «слов'янськістю», визначаючи їх як «чисте і канонічне фентезі» (Мусієнко, 2021, с. 89). Попри це, саме цикл «Відьмак» активно аналізують літературознавці та критики в межах досліджень слов'янського фентезі, оскільки в романах виявляються фольклорні мотиви та включення саме з західнослов'янської культури, хоча й істотно художньо переосмислені. Зокрема, одна з ключових сюжетних подій безпосередньо ґрунтується на казковому мотиві дитини-несподіванки, яку батьки зобов'язані віддати. Окрім цього, в текстах романного циклу наявні також прямі алюзії на Камелот, персонажів і мотиви Артуріани, що пов'язує романи вже з фольклором Британії.

Розробники відеогри, своєю чергою, також орієнтувалися на традиційну та класичну європейську культуру, переосмислюючи її відповідно до потреб інтерактивного медіума, яким виступає гра. Відповідаючи на запитання щодо введення до гри елементів слов'янської дохристиянської міфології, М. Блаха зазначав, що, хоча такі елементи справді використовувалися, ключовим джерелом натхнення доцільніше вважати літературу епохи романтизму і твори початку ХХ століття: «Ми не сприймаємо цього монстра [потерча] так, як його

сприймали праслов'янські люди, бо ми не маємо уявлення, яким було їхнє сприйняття цього монстра. У нас є сприйняття, якого нас навчили поети романтизму. Щоразу, коли ми звертаємося до джерел, ми вивчаємо не стару польську літературу чи археологічні посібники, а культуру, яка відсилає до цих елементів» (Culture.pl, 2016).

Центральним персонажем романів, а, відповідно, і гри, роль якого бере на себе гравець, є Геральт із Рівії – відьмак, професійний мисливець на чудовиськ, котрий розшукує свою названу дочку (ту саму дитину-несподіванку, яку йому віддали у винагороду та яка стала його «призначенням», і для якої сам Геральт є тим, хто протягом історії проведе її через обряд ініціації), котра намагається втекти й сховатися від Дикого гону. Останній також є фольклорним мотивом і фігурує в оповідях ряду культур – зокрема кельтській і скандинавській, – кавалькада потойбічних істот, духів або фей (саме в кельтській інтерпретації), що мчить по небу і хапає та викрадає необережних подорожніх, котрі надалі стають частиною Гону.

Поряд із головною сюжетною лінією гравець одночасно залучений до розгалуженої системи соціальних конфліктів, політичних інтриг й історичних процесів. Континент, на якому відбуваються події, населений не лише людьми, а й ельфами, гномами, монстрами й іншими істотами, що зумовлює постійні міжрасові напруження і конфлікти. Додаткового драматизму надає експансія Імперії Нільфгаарду на чолі з імператором Емгіром вар Емрейсом, яка розпочала вторгнення до Північних Королівств і Реданії, що відповідає політичному тлу, закладеному А. Сапковським ще в літературному першоджерелі. Значного ступеня «оживлення» ігрового світу досягають також завдяки численним побічним сюжетним лініям і локальним історіям, часто пов'язаним із контрактами на знищення монстрів, котрі гравець може як проходити, так і свідомо ігнорувати, формуючи власну історію Відьмака.

Важливою інновацією стала структура відкритого світу: на відміну від попередніх частин, гравець отримує можливість вільно подорожувати великими територіями, відкривати нові локації, вступати у взаємодію з численними

персонажами й виконувати завдання, не обмежуючись лінійним сценарієм. Така відкритість допомогла значно ширше інтегрувати фольклорний матеріал у гру: він проявляється не лише в сюжетах і мотивах, а й у пейзажах, архітектурі, звичаях, піснях, обрядовості та образах монстрів.

Виразним прикладом прямого використання фольклору є також тексти завдань у грі. Один із них звучить так: «Знайди дитину недорослу й невинну, відведи її на Кривухові мочарі. Відшукай присвячену Володаркам капличку – за нею починається Солодка стежка. Відправ дитя стежкою, а воно, слідом солодким ідучи, дійде до Добродійок. Відтоді нічого йому не забракне, бо ж Володарки є ласкаві». Тут бачимо трансформацію фольклорного мотиву принесення жертви надприродним істотам, який у традиційній культурі мав ритуально-обрядовий зміст. Отже, стоячи перед капличкою, гравець має виголосити прохання, адже, як наголошується у тексті гри: «Стоячи перед капличкою, вислови прохання своє, а Добродійки його почують, бо ж Вони все, що в їх володіннях діється, бачать і чують. І, якщо складеш дар, твоє прохання буде вислухане». У цьому уривку відразу простежується цілий комплекс фольклорних мотивів.

По-перше, одним із найдавніших є мотив жертвопринесення. Як наголошував Дж. Фрезер у праці «Золота гілка», послідовники найперших культів бачили навколишній світ як такий, що був заселений могутніми надприродними істотами, котрі не підкорялися людині, а навпаки – панували над її життям і смертю. Єдиним способом взаємодії з цими силами було їхнє умилоствлення – насамперед за допомогою дарів і жертвопринесень. Цей архаїчний релікт у грі відображається у формі принесення дару Добродійкам, що прямо перегукується із міфологічною моделлю «обміну»: людина жертвує щось важливе у надії отримати від потойбічних сил захист або виконання бажання. Власне, відгомони цього мотиву віднаходимо й у чарівних казках, де дар чи жертва стає умовою допомоги чи порятунку героя.

По-друге, у тексті простежується мотив покинутих у лісі дітей – відомий у європейській і слов'янській традиціях, як, наприклад, у казці «Гензель і Гретель»,

записаній братами Грімм, за сюжетом якої діти знайшли в лісі будиночок, зроблений із солодошів. Діти опиняються наодинці в лісі, де потрапляють не до добротворця, а до злотворця – відьми-людожерки. В українському фольклорі аналогом може бути казка «Івасик-Телесик»: хоч герой не був залишений у лісі, а викрадений, однак далі сюжет розгортається доволі подібно – у ньому з'являється постать відьми-людожерки й мотив обману, за допомогою якого дитина рятується. В «Дикому гоні» цей сюжетний пласт набуває варіації: діти, віддані Добродійкам, не отримують милості (не вбивають відьму та не повертаються додому), а стають їхньою здобиччю. Так, відьми-людожерки постають не лише як ворожі істоти, а як архетипічні сили темряви, що репрезентують хаотичне й загрозливе начало.

По-третє, особливо важливим тут є локус подій. У тексті згадується болото як місце проживання Добродійок. У народних уявленнях болото належить до «чужого», «нечистого» простору. Як і ліс, воно є «іншим» простором, що межує з потойбіччям, і де герой має пройти випробування, ініціацію, та вийти «оновленим». Саме з болотом також пов'язані численні східнослов'янські вірування про місця проживання нечистої сили: чорти, болотні духи, богинки, болотяники. Це відображено і в прислів'ях: «Було б болото, а чорти знайдуться», «У тихому болоті чорти водяться». Й саме болото обрали розробники як локацію перебування могутніх небезпечних відьом, нечистої сили.

Один із додаткових великих сюжетних квестів гри, який міститься в ігровому доповненні «Серця з каменю», також становить безпосередній інтерес для нашого дослідження. Це доповнення додає до гри нові локації та персонажів, а також значну кількість ланцюжків квестів різного масштабу. Серед них наявні як невеликі побічні завдання, так і центральний сюжетний ланцюг квестів, що вибудовується в цілісну, самодостатню історію. Саме цей основний сюжет доповнення безпосередньо натхненний легендами й літературними творами про пана Твардовського. Образ чорнокнижника традиційно називають «польським Фаустом», а час його життя зазвичай відносять до періоду правління польського короля Сигізмунда Августа, тобто до другої половини XVI століття (Тиводар,

2004, 367). У наукових і популярних джерелах існують також версії, згідно з якими пан Твардовський міг бути реальною історичною постаттю. За одними припущеннями, він був сином бондаря, газди або купця, навчався у Віттенберзькому університеті, де слухав лекції німецького філолога і гуманіста Філіппа Меланхтона, а згодом у Кракові служив конюшим при королівському дворі. Інша версія стверджує, що Твардовський походив із родини небагатого шляхтича і проживав у тому ж місті (Погорецький, 2020).

Гравець зустрічає персонажа на ім'я Ольгерд фон Еверец, який є одним із небагатьох героїв гри, чий образ можна чітко маркувати саме як образ польського дворянина XVI–XVII століть, а не узагальненого мешканця умовного «середньовіччя», характерного для жанру фентезі. На це вказують елементи його зовнішності, зокрема одяг, озброєння та світоглядні установки й спосіб життя. Персонаж постає у вигляді високого, кремезного рудоволосого чоловіка, котрий носить вуса і коротку бороду-щетину. Волосся на голові коротко підстрижене, зі зголеними скронями й потилицею та залишеним зверху чубом, що стало підставою для поширеної серед українських гравців думки про можливе натхнення образом реєстрових козаків. У лівому вусі Ольгерд носить невелику сережку-кільце. Його костюм складається з розшитих чобіт, мисливських штанів, темного жупана з вишитим рослинним орнаментом і фіолетовими вилогами, під яким видно сорочку з широко розстібнутим коміром. Поверх жупана персонаж підперезаний широким пасом і двома ремнями. На одному з них закріплена фамільна карабеля і туба для паперів, а спереду за поясом розміщений кинджал із вигнутим руків'ям. Карабеля, своєю чергою, є чіткою культурною алюзією на польську шляхту або на найзаможніші верстви козацької еліти кінця XVII століття (Тоїчкін, 2013, с. 171). Туба для паперів може символічно вказувати на освіченість персонажа, що корелює з фольклорним образом Твардовського як людини вченої та обізнаної. Додатково шляхетне походження підкреслює ланцюг на шії, оздоблений рожевими коштовними каменями, а також численні персні та кільця на руках. У поєднанні з багатим

оздобленням одягу ці деталі формують цілісний образ представника дворянства, шляхти.

Відповідно до сюжетної лінії доповнення, Ольгерд фон Еверец справді народився у дворянській родині та зростав разом із молодшим братом Вітовтом. Імена обох персонажів є прозорими алюзіями на імена двох великих князів литовських і руських, що жили у XIV–XV століттях. У дорослому віці Ольгерд вів розгульний і бунтівний спосіб життя, що згодом змінився після знайомства з дівчиною на ім'я Іріс, донькою іншого знатного роду. Між ними виникає кохання, і родини домовляються про шлюб, що стає відправною точкою для подальшого розвитку сюжету.

Розвиток подій набуває трагічного характеру: родину Ольгерда спіткало серйозне нещастя, а саме сукупність боргових зобов'язань, невдалих фінансових вкладень і кількох років неврожаю призвела до повної економічної руїни й фактичного банкрутства. Ситуація загострилася після втручання Горста Борсоді, власника аукціонного дому, який викупив борги родини фон Евереців і висунув вимогу негайного повернення всієї суми, погрожуючи конфіскацією майна. Попри неодноразові прохання Ольгерда надати відстрочку для виплати, Борсоді відмовився й домігся вилучення маєтку разом з усім рухомим і нерухомим майном. Унаслідок цього фон Еверечи залишилися без засобів до існування та без житла. За таких обставин батьки Іріс анулювали попередні домовленості щодо шлюбу, вважаючи неприйнятним споріднення зі збанкрутілим дворянським родом. Натомість, скориставшись нагодою, коли в околицях перебував офірський кронпринц на ім'я Сірват, вони ухвалили рішення видати доньку заміж за нього. Ольгерд у розпачі благав Іріс утекти разом із ним, однак дівчина не наважилася порвати зв'язки з родиною. Перебуваючи у стані глибокого емоційного потрясіння через втрату коханої, Ольгерд вигукнув прокляття, бажаючи, аби принц обернувся на чудовисько, і, не усвідомлюючи наслідків, здійснив магічний акт, унаслідок якого Сірват справді перетворився на гігантську жабу. У цьому сюжетному моменті простежується ще один поширений казковий мотив, не пов'язаний з легендами про пана Твардовського,

а саме мотив перетворення королівської особи на жабу. Водночас, як і в літературних творах А. Сапковського, цей мотив зазнає художнього переосмислення і набуває іронічно-пародійного забарвлення: жаба постає як величезна, отруйна істота, що мешкає в каналізаційних підземеллях і пожирає людей.

Згодом Ольгерд дізнається від мандрівної відьми про існування загадкової надприродної істоти, здатної виконувати бажання, – Гонтера О'Дімма, відомого також під іменем пан Дзеркало. Герой знаходить його й укладає угоду, скріплену підписом кров'ю. Згідно з умовами договору, в обмін на виконання трьох бажань Ольгерд мав принести жертву – пожертвувавши кимось із найближчих людей, Іріс або Вітовтом, а також через певний проміжок часу віддати власну душу. Додатковою умовою угоди було те, що момент виконання останнього зобов'язання мав настати під час зустрічі Ольгерда й О'Дімма на місяці. Як жертву дворянин обирає молодшого брата, і вже наступного дня Вітовт гине під час сутички з солдатами.

Тут ми можемо простежити ряд мотивів, характерних для легенд про пана Твардовського: укладення договору з чортом або дияволом, функції якого в ігровому наративі виконує пан Дзеркало; скріплення угоди кров'ю; принесення людської жертви в обмін на здійснення бажань; а також визначення конкретного місця зустрічі як умови завершення договору. У цьому аспекті Ольгерд заходить навіть далі, ніж Твардовський у фольклорних і літературних версіях легенди, адже останній називає місце, до якого фізично можливо дістатися, але якого чорнокнижник свідомо уникає – Рим. Натомість персонаж гри вказує простір, що, на його переконання, є принципово недосяжним. Крім того, мотив місяця перегукується ще з однією важливою деталлю легенд про Твардовського: у фіналі він «застрягає» саме на місяці, перебуваючи між небом і землею. За однією з версій, коли чорт тягне його до пекла, Твардовський (або ж, за іншими варіантами оповіді, стара жінка) звертається з молитвою до Святої Діви Марії. Вона рятує його від пекельної безодні, однак доступ до раю для чорнокнижника

також залишається закритим, унаслідок чого він приречений перебувати на місяці аж до Страшного Суду (Schamschula, 1992, с. 212).

Образ Гонтера О'Дімма, який виразно відсилає нас до традиційних уявлень про чорта або диявола, має також низку додаткових літературних джерел, про що безпосередньо свідчать коментарі розробників. Зокрема, за словами Кароліни Стачири, старшої письменниці команди CD Projekt Red, цей персонаж був частково змодельований на основі Ліленда Гонта, центрального героя роману Стівена Кінга «Нагальні речі». У згаданому творі Гонт оселяється в невеликому містечку і відкриває антикварну крамницю, де пропонує мешканцям предмети, що задовольняють їхні найпотемніші бажання, однак розрахунок за них здійснюється не грошима, а виконанням певних «послуг». Крім того, помітні паралелі простежуються й з іншим персонажем Стівена Кінга, а саме Волтером О'Дімом, також відомим як Рендалл Флегт із роману «Протистояння», який здатний мандрувати між світами, поширюючи хаос і здійснюючи темні діяння. Як зазначає письменниця, «навіть подібність їхніх імен не випадкова» (McKeand, 2016). Водночас можна припустити, що й ім'я «Гонтер» було обране свідомо. З огляду на значний вплив літератури романтизму на розробників, доречно згадати баладу А. Міцкевича, де чорт змальовується як «Сущий німець куцополый» (Міцкевич, 1994, с. 91), а також твір Гулака-Артемівського з рядками «Та й стриб в комин; аж гульк — німець//Стоїть серед хати!» (Гулак-Артемівський, 1978, с. 40). У фольклорній традиції образ чорта нерідко наділявся рисами «нелюбого сусіда» (Schamschula, 1992, с. 216), а в українській культурі сам етнонім «німець» асоціювався з образом «чужого» – того, хто не володіє «нашою» мовою. Тож ім'я ігрового персонажа, хоча й є вигаданим, фонетично і графічно надзвичайно близьке до поширеного німецького імені «Günther».

Унаслідок укладеної угоди з О'Дімом родина фон Евереців повернула собі втрачені статки, а сам Ольгерд здобув безсмертя і низку надприродних здібностей. Він одружився з Іріс, однак дуже швидко з'ясувалося, що дар безсмертя має приховану деструктивну сторону. Поступово Ольгерд утрачає

здатність відчувати емоції, включно з коханням, що призводить до занепаду подружніх стосунків і зростання відчуженості між чоловіком і дружиною. Кульмінацією конфлікту стає трагічний інцидент: під час суперечки з батьком Іріс Ольгерд штовхає його на кам'яну колону, що спричиняє загибель чоловіка. Згодом повністю позбавлений емоційної чутливості Ольгерд залишає маєток, залишивши дружині лише фіалкову троянду і лист із поясненням своїх вчинків.

У цій сюжетній лінії чітко простежуються фольклорні запозичення. По-перше, в легендах про пана Твардовського ним керує не лише прагнення до знань, а й сильне бажання впливати на навколишній світ, здійснювати політичну владу, насолоджуватися життям, досягати успіху в стосунках із жінками, що перегукується з мотивом Дон Жуана (Schamschula, 1992, с. 213), а також накопичувати матеріальні блага (Rodyhin, 2021, р. 6). Аналогічно й Ольгерд прагне повернути родинні статки й одружитися з коханою жінкою. По-друге, мотив втрати емоційності в обмін на здійснення бажань безпосередньо корелює з казкою німецького романтика Вільгельма Гауфа «Холодне серце», де головний герой віддає надприродній істоті власне живе серце заради багатства. У цьому контексті назва ігрового доповнення «Кам'яні серця» може розглядатися як додаткова інтертекстуальна алюзія на зазначений твір.

У подальшому розвитку подій Геральт із Рівії, яким керує гравець, стає посередником у виконанні трьох бажань Ольгерда перед тим, як пан Дзеркало має забрати його душу. Подібно до класичних літературних зразків, герой формулює бажання, що, на перший погляд, є принципово «неможливими»: повернути дім Максиміліана Борсоді, що спершу сприймається як аукціонний дім, а отже фізично неможливо «принести» цілу будівлю; дозволити братові Ольгерда пережити «найкращий день у житті», хоча Вітовт на той момент давно мертвий; а також дістати фіалкову троянду, подаровану Іріс, про смерть якої гравець на момент отримання завдання ще не знає, а квітка, відповідно, давно мала б бути зів'ялою. Отже, можна побачити також характерний для казок мотив неможливих завдань, що дають герою зробити, наприклад, за ніч, і які

виконуються з допомогою чарівних помічників. Тут таким помічником для Геральта у виконанні завдань виступатиме сам О'Дімм.

Перше бажання виконується у спосіб, що виявляється несподіваним як для персонажів, так і для гравця: так званий Дім Борсоді постає не як реальна будівля, а як коштовний іграшковий макет справжнього аукціонного дому. Так формальна умова бажання виконана, проте його зміст отримує іронічно переосмислене наповнення. Друге бажання передбачає складнішу і більш багатоступеневу дію. Гравцеві необхідно знайти місце поховання Вітовта і проникнути до його гробниці, після чого О'Дімм повертає дух померлого з потойбіччя, вселяючи його в тіло Геральта на один день. Цей день Геральт, періодично віддаючи керування тілом Вітовту, має провести на весільному святкуванні, переживши так символічний «найкращий день у житті». Виконання третього бажання пов'язане з подорожжю Геральта до закинутого маєтку родини Евереців, де герой поступово дізнається про трагічну долю Іріс. Дівчина повільно згасла, залишена і забута, після чого повернулася у світ як мстивий дух, а фіалкова троянда, подарована їй Ольгердом, давно перетворилася на порох. Однак після того, як тіло Іріс було належно поховано, а дух, відповідно, заспокоївся, Геральт з'ясовує, що одна з картин, створених дівчиною, увібрала в себе частину її свідомості. Увійшовши в картину і пройшовши серію головоломок у межах цього вигаданого світу картини, побудованого на спогадах і сутності Іріс, гравець отримує можливість знайти фіалкову троянду.

Завдання, які постають перед Геральтом, безумовно, не є прямим відтворенням тих випробувань, що фігурують у легендах про пана Твардовського. Попри це, між ними можна простежити низку виразних алюзій. Зокрема, мотив картини перегукується з легендарним сюжетом про оживлення намальованого коня, а мотив будинку нагадує епізод зі зведенням за одну ніч дому з неможливих матеріалів. Третє завдання найбільше відходить від фольклорного першоджерела, однак і воно безпосередньо пов'язане з образом дружини чорнокнижника. Та найсуттєвіша відмінність між літературно-легендарними мотивами, пов'язаними з Твардовським, й ігровою інтерпретацією

історії Ольгерда полягає у відсутності комічного елементу. У фольклорній традиції чортів часто зображують як хитрих, але водночас обмежених у розумі істот, тоді як пан Дзеркало постає серйозною, розважливою та вкрай підступною силою, яка послідовно і безпомилково виконує всі умови угоди.

Після завершення всіх трьох завдань персонажі мають зустрітися в лісі, на руїнах стародавнього храму. О'Дімм з'являється, спускаючись із неба на тлі повного місяця, і вимагає остаточної плати. Ольгерд упевнено заявляє, що фінальна умова угоди, а саме зустріч на місяці, не була виконана. У відповідь пан Дзеркало здіймає потужний вітер, який зносить опале листя і пісок з землі, відкриваючи погляду персонажів і самого гравця величезну мозаїку із зображенням місяця, на якій вони фактично стоять. Так О'Дімм перехитровує Ольгерда, подібно до того, як чорт у легендах обшахрував Твардовського з корчмою «Рим».

Фінал цієї історії не є однозначним і залежить від вибору гравця, що є характерною особливістю жанру рольової гри. У разі, якщо гравець вирішує не втручатися, О'Дімм забирає душу Ольгерда. Якщо ж гравець обирає активне втручання, Геральт кидає виклик панові Дзеркало, пропонуючи зіграти з ним у гру на душу Ольгерда і власну. У відповідь О'Дімм загадує загадку, що водночас слугує випробуванням і має бути розгадана гравцем для здобуття перемоги та звільнення душі Ольгерда. Текст загадки звучить так:

Мене має кожен, та любить мене геть не всяк.

Побачиш мене і торкнешся, а вдарить – ніяк.

Дитину я бавлю, красуню я тішу, старого – дратую.

Заплачеш ти чи усміхнешся, це все повторю я.

Саме випробування полягає в тому, що пан Дзеркало переносить Геральта до іншого виміру, який постає у вигляді дивного, похмурого та покинутого маєтку. У цьому просторі гравець має знайти відповідь на задану загадку. Розв'язкою є «віддзеркалення», проте всі дзеркала, які віднаходить відьмак, О'Дімм розбиває, не дозволяючи побачити власне відображення. У результаті завдання можна виконати завдяки хитрості, а саме – знайти спосіб наповнити

водою висохлий фонтан і побачити відображення у водній поверхні. Мотив проходження випробування і розгадування загадки як засобу перемоги над надприродною істотою є широко поширеним у фольклорній традиції – наприклад, загадки сфінкса, – і в цьому разі отримує інтерактивне втілення у межах відеогри.

Одна з локацій гри – архіпелаг островів Скелліге – нагадує північні, холодні країни, а зображена там архітектура і культура були виразно натхненні скандинавською культурою. Тому далі, зокрема, зупинимося на характеристиці окремих рис культури доби вікінгів і відтворенню цих рис й елементів у грі.

Вже самі назви островів, а також суспільних статусів і титулів, що зустрічаються у грі, безпосередньо апелюють до скандинавської традиції. Так, географія Скелліге демонструє очевидні паралелі з історичною Скандинавією. Королівство являє собою архіпелаг, що отримав назву від найбільшого і центрального з островів. Гірська острівна територія розташована неподалік узбережжя Цинтри, а відділяє їх глибока акваторія, знана як Безодня Седнін. Архіпелаг включає близько двадцяти островів, серед яких найбільшим виступає Ард Скелліге, де розташована столиця держави – Каер Трольде. Другим за площею є Ан Скелліге, відокремлений від основного острова протокою Ересунд і розташований на північному сході. Північна частина архіпелагу вирізняється численними фіордами, що на південь переходять у рівнинні простори. Острів Спикероог, що лежить на захід від протоки, відомий гірськими масивами й хребтами, тоді як Ундвік, розташований східніше Ард Скелліге, вирізняється скелястими прибережними кручами, на яких гніздиться безліч морських птахів. Далі на схід простягається найменший з островів – Хіндарсфьялль, знаний священним гаєм Хіндар. Південний рубіж архіпелагу позначений островом Фаро.

У середньовічній Скандинавії титул «ярл» становив вершину соціальної ієрархії та був не лише званням, а й станом знаті. Первісно ярлом іменували племінного ватажка, згодом же – верховного правителя. У добу становлення національних монархій ярли виконували функції довірених осіб конунга, фактично здійснюючи його владу на місцях. У грі ярли виконують такі саме

функції, хоча над ними стоїть не конунг, а верховний король. В ігрових тавернах і в залах ярлів гравець може зустріти скальдів – поетів і співців, які виконують твори про героїчні подвиги минулого та навіть складають пісні на честь головного героя.

Оскільки кожна з ігрових локацій створена з опорою на конкретні історико-культурні регіони, при створенні поселень і міст розробники орієнтувалися на архітектуру традиційного середньовічного житла. Хоча будівництво з каменю було відоме скандинавам, проте значно частіше перевагу надавали дерев'яним оселям. З дерева споруджували не лише селянські хати, а й житла ярлів, королів і храмів. Дахи вкривали тесом, корою або дерном. Типовий будинок мав форму довгого прямокутника. Посередині приміщення зазвичай розміщували вогнище, обкладене камінням, мурованим у коло, або ж зведене на кам'яному підвищенні. Дах містив невеликі отвори, крізь які виходив дим і потрапляло світло (Тиводар М., 2004).

Інтер'єр прикрашали лави вздовж стін, столи та скрині. Господарське крісло, розташоване ближче до центру, позначало соціальний статус і водночас мало сакралізоване значення. У небагатих господарів одна кімната поєднувала функції кухні, їдальні, спальні й вітальні. У грі ж більшість будинків мають щонайменше дві кімнати, однак трапляються і менші архаїчніші варіанти.

Заможні власники – королі, ярли, багаті селяни, крім основної зали, мали окремі кімнати для гостей і парадні приміщення. Стіни прикрашали щитами, зброєю, панцирами й дерев'яним різьбленням. Двері, ніжки ліжок, спинки й опори крісел також декорувалися різьбленням; над ложем господаря зазвичай висіла зброя – меч, спис, лук, щит, іноді обладунок і шолом (Eriksen, 2019). Усе це відтворено й у грі.

Крім скандинавської архітектури, у «Відьмак 3: Дикий гін» представлено й житло західних слов'ян, передусім середньовічної Польщі. Уже з VI століття н. е. на цих землях значного поширення набула зрубна техніка будівництва. Крокви ставили безпосередньо на зруб або балки перекриття й скріплювали попарно поперечинами. Товсті колоди використовували як для першого, так і для

завершального вінця зрубу. Обов'язковим елементом будинку був сволок – масивна поздовжня балка під стелею, яка одним кінцем спиралася на фронтонну стіну, іншим – на внутрішню, що відділяла сіни від хати. Сволок був характерним для більшості слов'янських народів (Arlet, 2025).

Поверх кроков уздовж даху укладали жердини – так звані лати (слово *laty* походить зі словацької, чеської та польської мов), які створювали основу для подальшого накриття. На це латування укладали покрівельний матеріал, найчастіше солому, очерет чи деревину. Найпоширенішим покриттям у Польщі залишалася солома, адже вона була найдоступнішим матеріалом, проте поблизу річок й озер часто використовували очерет. Він мав значні переваги – був міцнішим, довговічнішим і краще захищав від вологи. Існувало два основні способи покриття даху соломою: розстилання рівними шарами та вкладання снопами, що допомагало створювати густе й добре ізольоване покриття. Дахи західнослов'янських осель мали кілька типів: подвійні, чотирискатні (вальмові) й напіввальмові. Особливо чотирискатний дах у Польщі був надзвичайно поширеним і став архетипом традиційної архітектури (Arlet, 2025).

У стінах ранніх будинків зазвичай робили невеликі віконні прорізи, які закривали дошками. Такі вікна не лише виконували освітлювальну функцію, а й зберігали тепло всередині. Аж до кінця XIX століття скляні шибки були рідкістю й траплялися переважно в житлах найзаможніших селян. Рами таких вікон прибивали наглухо до стін і вони не відкривалися – у літню пору їх просто виймали, а взимку закладали мохом для теплоізоляції. Лиштви часто прикрашали геометричними або рослинними орнаментами, що мало не лише декоративне, а й сакральне значення: вважалося, що різьблені узорі відлякують злих духів і захищають дім (Arlet, 2025).

Важливим елементом житла була піч. На ранніх етапах печі будували з глини або каменів, і вони були «курними», тобто без димоходу – топилися «по-чорному». Дим виходив крізь отвори у стелі чи двері, залишаючи сліди кіптяви на стінах і стелі. Характерною ознакою західнослов'янського житла, спільною з традиціями східних слов'ян, було розташування печі безпосередньо всередині

будинку. У Чехії, Словаччині та більшості регіонів Польщі піч зазвичай займала кут біля входних дверей. Навпроти печі, у протилежному кутку, ставили стіл, що символічно визначав місце зустрічей родини й гостей. Уздовж стін розміщували нерухомі лави, а в теплому «глухому» кутку (де не було вікон) встановлювали дерев'яні ліжка. Саме там зазвичай спали, адже тепло від печі прогрівало цей простір найкраще.

Поряд із піччю було «жіноче місце» – зона господарювання: біля стіни стояла шафа для посуду або висіла полиця. Часто підвішували різьблений «лижник» – декоративну поличку для ложок, що водночас виконувала роль оберега. До поперечних стельових балок прикріплювали жердину, на яку вішали одяг або навіть колиску. Меблі в таких оселях зазвичай були простими й грубо зробленими, але водночас функціональними. Головним елементом інтер'єру слугувала велика дерев'яна скриня (*skrzynia* – польськ.) для одягу та білизни. Скрині нерідко розписували орнаментами, що підкреслювало господарський статус родини й водночас мало естетичну і магічну функцію (Arlet, 2025).

Усе це знайшло своє відображення й у грі «Відьмак 3: Дикий гін». Архітектура західнослов'янських селищ, особливо на території Північного королівства, детально відтворює ці риси: маленькі віконця, грубі дерев'яні балки, стріхи з соломи або очерету, печі в житлових кімнатах, а також оздоблені різьбленням двері та балки. Такий підхід до ігрового дизайну демонструє, наскільки уважно розробники відтворювали не лише атмосферу фентезійного світу, а й реальні елементи матеріальної культури Середньовіччя. Завдяки цьому гравець не лише занурюється у вигадану історію, а й фактично «бачить» і переживає побутові реалії, притаманні давнім слов'янським народам.

Хати у світі «Відьмака» виконані в зрубній техніці, вкриті соломою, здебільшого з чотирискатним дахом, що є характерною ознакою західнослов'янської та частково скандинавської традиції. Вікна невеликі, без шибок, що відповідає історичній реальності: вони виконували радше практичну функцію збереження тепла, ніж забезпечення достатнього освітлення. Рами й двері, а також внутрішнє оздоблення хат, прикрашені рослинними орнаментами,

що відсилає до звичаю використовувати символічний орнаментальний декор для берегового захисту дому. У багатьох хатах відтворене й внутрішнє планування – розташування печі, лав, столу та скрині. Водночас у деяких деталях відчутні спрощення чи відхилення, які помітять лише спеціалісти-етнографи: наприклад, піч не завжди займає «правильний» кут відповідно до традиційного розміщення. Проте загалом розробникам вдалося зберегти найхарактерніші риси житлової архітектури історико-етнографічних областей Північної Європи, зокрема західнослов'янської та скандинавської. Саме завдяки цьому гравці, навіть не маючи спеціальних знань, легко впізнають у візуальних образах гри відгомін культур реальних народів, що стали прототипами для ігрового світу.

Архітектурні й етнографічні особливості середньовічного скандинавського житла яскраво представлені також в інших іграх, наприклад, «God of War», «God of War Ragnarök», «Assassin's Creed Valhalla» та «Northgard», про які йдеться в інших підрозділах цієї роботи.

Не менш важливим складником гри є бестіарій – перелік створінь, з якими зустрічається головний герой. У серії «Відьмак» образи чудовиськ мають безпосереднє коріння в народних віруваннях. Чимало істот запозичено з фольклору слов'янських країн: природні духи (водяник, лісовик, полуденниця, нічниця), живі мерці та надприродні істоти (упир, домовик, вовкулака, підмінок). До них додаються численні європейські та скандинавські аналоги: драуг із нордичної традиції, гуль і вампір, що увійшли в європейську демонологію, а також брукса чи альп, що походять із германського й кельтського фольклору. Деякі істоти відсилають навіть до східних культурних пластів. Водночас у грі наявні й повністю вигадані монстри, створені розробниками CD Projekt RED, які органічно доповнили світ і його міфологію.

Загалом бестіарій ігрового світу налічує близько 154 різних створінь – від слов'янських демонів і духів до казково-міфічних персонажів, серед яких Володарка Озера Німує, ельфійські раси Aen Seidhe, єринії з античної міфології чи Коцїй. Включення таких різномірних образів формує своєрідний «синтез культур», що виходить за межі суто слов'янської спадщини й створює унікальний

ігровий світ, в якому гравець може впізнати міфи як свого, так і чужого культурного простору.

Серед обрядових практик, відтворених у відеоіграх, особливо виразно виділяються весільний і поховальний обряди. У грі «Відьмак 3: Дикий гін» гравець має можливість відвідати весілля, яке є не просто сюжетною подією, а й реконструкцією традиційних елементів народного обрядового циклу. Оскільки гра створена в Польщі, а її ігровий світ стилізований під території, близькі до культурного середовища західних слов'ян, цілком закономірним є відтворення низки рис саме польського весілля. Водночас польська весільна традиція має багато спільних рис з українською: весільний цикл охоплював кілька послідовних етапів – передвесільний, власне весільний та післявесільний (Алексєєв, 2002).

Що стосується передвесільних приготувань, таких як звяди, змовини, сватання, заручини, запросини чи дівич-вечір, у грі вони не відображені, адже герой потрапляє безпосередньо на святкування, що вже триває. Проте у візуальному просторі відчутно присутні атрибути весілля: на столах можна побачити весільний хліб – коровай або «колач» (назви варіювалися залежно від регіону), а також «рузгу весельну» – польський аналог весільного гільця, яке виготовляли під час дівич-вечора. Наречена зображена у вінку – одному з найважливіших символів чистоти та цноти (Алексєєв, 2002). У грі гравець може спостерігати й активно долучатися до традиційних розваг: трапез, співів, танців і музичних ігор. Важливим є і те, що розробники внесли до ігрової сцени один із ключових ритуалів польського весілля – очіпини, тобто розплітання коси молодої та одягання на неї очіпка. Героїня, яку супроводжує гравець, виступає однією з дружок нареченої та бере участь у цьому обряді. Завершальний елемент – сцена кидання вінка, що є трансформацією сучасної весільної традиції (аналог сучасного кидання весільного букета). Так гра не лише художньо інтерпретує, а й реконструює елементи народної культури, дяючи змогу гравцеві пережити їх в інтерактивній формі.

Іншим прикладом є поховальний обряд скандинавів, також інтегрований у

«Відьмак 3». Скандинавська традиція передбачала два основних способи поховання: спалення (на вогнищі або в човні) та заховання тіла під землею в кургані. У грі гравець стає свідком саме спалення на човні, що відповідає поховальному обряду для правителів і знаті: у такий спосіб ховають короля островів Скеелліге.

Особливо цікавим є поєднання двох поховальних практик – укладання тіла до човна та його подальше спалення. Для багаття традиційно використовували дубові дрова, а за їх відсутності – березові чи хвойні. Поруч із тілом клали хмиз, а також речі, які, за віруваннями, мали знадобитися небіжчику у Вальгалі: дорогоцінний посуд, прикраси, зброю. Човен прикрашали тканиною, щитами й мечами, що символізувало продовження земного життя у світі мертвих (Hjardar, 2017, р. 110–111). Важливим складником цього ритуалу була й супровідна жертва: разом із чоловіком могла загинути дружина, раб або улюблені тварини – кінь, собака, сокіл. Подібні описи зустрічаються в скандинавських сагах і «Старшій» та «Молодшій Едді»: так, із Бальдром помирає Наїна, Брюнхільда наказує спалити себе разом із Сігурдом.

У грі похорон короля Брана відтворений з максимальною деталізацією: його тіло лежить у човні, прикритому тканиною, довкола – золотий посуд, прикраси, щити й мечі. Молодша дружина правителя, дотримуючись давнього звичаю, також піднімається на човен і згорає разом із чоловіком. Гравець може побачити й сцену принесення в жертву коня: один із персонажів співчуває його загибелі, зазначаючи, що це був гарний жеребець, але інший наголошує на необхідності такої жертви, аби тварина супроводжувала короля в потойбіччі.

Релігійна система мешканців островів Скеелліге значною мірою побудована на основі скандинавських вірувань і міфологічних уявлень. Це виявляється в численних деталях, зокрема в побутових розмовах жителів островів, які згадують про Рагнаррок – апокаліптичну битву, що в скандинавській міфології означала кінець світу і загибель богів. У грі гравець також може знайти письмові тексти, в яких описується звичай відрізати покійникам нігті, аби відтермінувати настання кінця світу. Цей мотив має пряме коріння в скандинавській традиції: вважалося,

що під час Рагнароку велетні прибудуть на кораблі Нагльфарі, виготовленому з нігтів мерців.

Візуальне відтворення сакрального простору на Скеल्लीге також відображає міфологічні уявлення скандинавів. Уздовж доріг розташовані різьблені камені, що виконують роль своєрідних вівтарів. На цих каменях можна побачити зображення богів і героїв, сцени з легенд і саг, а також сакральні символи, що виконують функцію своєрідних знаків віри. Подібні пам'ятки відтворюють атмосферу реальних скандинавських рунічних каменів, що мали як меморіальне, так і культове значення.

Особливе місце в релігії жителів Скеल्लीге посідає культ богині Фреї, яка безпосередньо запозичена зі скандинавського пантеону. Її культ у грі має як організовану структуру, так і виразний матеріальний символізм. Головний храм Фреї розташований у священному гаю, в центрі якого росте величезний дуб. Цей образ є не випадковим, оскільки ґрунтується на історичних відомостях про найдавніші місця поклоніння у багатьох народів. Як відзначає Дж. Фрезер, первісні храми нерідко являли собою гаї чи священні дерева, а дуб особливо часто виступав у ролі символу божественного і сакрального. Зокрема, в скандинавів дуб був деревом поклоніння, а уявлення про священний гай із великим дубом у центрі зустрічається в багатьох культурах (Frazer, 2003).

Можна сказати, що релігійна система Скеल्लीге у грі виступає не лише як елемент художнього оформлення, а і як інтерпретація справжніх скандинавських вірувань. Вона поєднує матеріальні атрибути (вівтарі, храми, символи) з усними традиціями (легенди, перекази про Рагнарок, ритуальні звичаї), створюючи цілісний світ, у якому гравець може розпізнати риси реальних культурних прототипів.

Неігрові персонажі є важливим елементом для ігор, адже допомагають створювати атмосферу живого світу, «населяючи» простір гри та забезпечуючи відчуття реальності й достовірності вигаданого всесвіту. Вони додають соціального виміру: можуть мати власні професії, виконувати характерні ролі та відтворювати культурні й історичні традиції певних епох. Так, у рольових

фентезійних іграх нерідко зустрічаються мандрівні співці, чий образ натхненний реальними історичними постатями, характерними для конкретних періодів розвитку культури.

У «Відьмаку» також можна зустріти мандрівних співців – центральним прикладом є неігровий персонаж на ім'я Любисток – мандрівний бард, друг і супутник головного героя Геральта. Барди, на відміну від менестрелів і скальдів, походять із кельтської традиції, де вони створювали панегірики та сатиричні твори, а згодом трансформувалися в поетів-співців із ширшим репертуаром (ліричним, епічним, любовним). У грі Любисток активно взаємодіє з Геральтом у сюжетних епізодах, проте окрему художню роль відіграє сцена виступу його подруги Прісцилли. Вона виконує пісню «Вовча заметіль», яка оспівує кохання Геральта і Йеннефер (без прямого називання імен). Цей епізод показує, як NPC-барди можуть не лише створювати атмосферу автентичності, а й виражати ключові емоційні та сюжетні теми гри. Важливо, що інструмент Прісцилли – лютня – змодельований у грі з максимальною увагою до історичної достовірності.

Загалом, у рольових іграх жанру фентезі можна спостерігати широкий спектр варіацій образу мандрівного співця: від максимально наближених до історичних традицій до збірних і стилізованих образів. Вони можуть бути представлені як неігрові персонажі (NPC), що безпосередньо виконують твори перед гравцем, або як персонажі, чия діяльність передається через книжкові джерела, легенди чи розповіді інших героїв. Як інший приклад, можна навести іншу рольову гру в жанрі фентезі, «Dragon Age: Inquisition» канадійської студії BioWare. Світ цієї гри також відкритий і надає гравцеві свободу переміщення та дослідження різних локацій, стилізованих під середньовіччя або ранній новий час (залежно від країни). У грі діє Інквізиція – організація, очолювана гравцем, із власною фортецею, в якій зосереджуються численні як ігрові, так і неігрові персонажі. В одній із таверн можна зустріти Меріден Хелвелл – менестреля, яка виконує пісні під акомпанемент струнного інструмента. Зовні він нагадує індійську ситару через видовжений гриф і невеликий корпус, проте водночас

демонструє риси середньовічної та ренесансної лютні (чотири струни й сім ладів).

Менестрелі як історичний феномен набули популярності між XII та XVII століттями. Вони були професійними артистами, що поєднували функції музикантів, жонглерів, акробатів й оповідачів. У вужчому значенні це музиканти, які виконували пісні, присвячені подорожам, далеким країнам або подіям – реальним чи вигаданим. Менестрелі могли створювати власні твори, але часто також запам'ятовували й переосмислювали реальні пісні, надаючи їм нового звучання. Меріден виконує твори власного авторства, які інтегрують сюжетний вимір гри: у піснях згадуються ключові події та герої, з якими гравець стикається протягом проходження. Отже, функція NPC-менестреля полягає не лише у створенні атмосфери автентичності, а й у сюжетній інтеграції – він стає медіатором між ігровим світом і гравцем.

«Відьмак 3: Дикий гін» – надзвичайно масштабна відеогра, вибудована на основі циклу романів А. Сапковського. Проте розробники також значно розширили й збагатили цей вигаданий всесвіт, не лише написавши «продовження» сюжету літературного джерела, а й створивши десятки інших додаткових історій, натхненням для яких часто були як інші літературні твори, так і фольклорні джерела. Спираючись на багаточисельні культурні паралелі з середньовічною Європою, гра інтегрує в себе фольклорні мотиви, образи, персонажів, казкові мотиви та навіть обрядові практики, які отримують інтерактивне втілення. Гра значно посилила зацікавленість і пізнаваність у світі особливо західнослов'янського фольклору, який до неї був малопредставлений в AAA-проектах такого масштабу. Водночас у країнах, для яких культурний код гри є рідним, «Відьмак 3: Дикий гін» набув особливої популярності.

3.7. «Northgard»: міфологічні запозичення, приховані в іменах

«Northgard» – це відеогра в жанрі стратегії в реальному часі, випущена

у 2018 році французькою студією Shiro Games. Гра отримала загалом схвальні відгуки критиків і гравців, а її подальший успіх надихнув на створення настільної гри «Northgard: Uncharted Lands» (2022).

Натхненна скандинавською міфологією, Northgard пропонує гравцям керувати кланом вікінгів, що намагається здобути контроль над диким континентом. Проєкт містить як однокористувацький, так і багатокористувацький режими гри, а також сюжетну кампанію з місіями, що поступово ускладнюються. У сюжетній лінії гравець виступає в ролі Ріга – принца, який прагне помститися за смерть свого батька, Верховного короля, убитого Гагеном, безжальним ватажком Клану Ворона. Юний принц вирушає на острів Нортгард, аби здійснити свою місію, і в цьому процесі зустрічає інші клани та різних істот – від велетенських вовків і йотунів до немертвих.

Особливий інтерес становить система кланів, що носять імена, пов'язані з міфологічними істотами та образами Півночі. Зокрема:

- Фенрір (клан Вовка) – названий на честь Фенріра, хтонічного чудовиська, велетенського вовка, який відіграє ключову роль у подіях Рагнароку;
- Бьяркі (клан Ведмеда) – натхнений образом Бьодвара Бьяркі (Bödvar Bjarki), легендарного героя, який міг перетворюватися на ведмеда;
- Гунінн і Мунінн (клан Ворона) – отримав ім'я від Гунінна та Мунінна, двох воронов Одіна;
- Ейктюрнір (клан Оленя) – пов'язаний з Ейктюрніром, оленем, що стоїть на вершині Вальгалли й харчується гілками світового дерева Ігдрасілля;
- Гейдрун (клан Кози) – названий на честь Гейдрун, кози, яка їсть листя Ігдрасілля та виробляє нескінченний мед для воїнів у Вальгаллі;
- Лінгбакр (клан Кракена) – відсилає до міфічного морського чудовиська Лінгбакра, згаданого в Сазі про Орвар-Оддра (Örvar-Oddr) (проте там чудовисько описано як подібне до кита, а не до кракена);
- Свафнір (клан Змії) – має ім'я від Свафніра, змія, що живе біля коріння Ігдрасілля;
- Слідругтанні (клан Вепра) – походить від Слідругтанні

(давеньоісландською відомий як Гуллінбурсті), вепра, що мешкає в царстві Гель;

- Свадильфарі (клан Коня) – названий на честь Свадильфарі, жеребця, батька восьминогого коня Слейпніра;

- Нідгогг (клан Дракона) – пов'язаний із Нідгоггом, драконом, що точить коріння Іггдрасілля;

- Рататоск (клан Білки) – отримав ім'я від Рататоска, білки, що переносить повідомлення між орлом на вершині Іггдрасілля та Нідхоггом унизу;

- Гарма (клан Пса) – відсилає до Гарма, пса, що охороняє ворота в Гель;

- Гресвельг (клан Орла) – пов'язаний із Гресвельгом, йотуном у вигляді орла, що сидить на краю неба;

- Вьордр (клан Сови) – названий на честь Вьордра (Vöðr), міфічного вартового;

- Брундр і Каелін (клан Риси) – таких імен в міфології ми не віднайшли. В грі – це імена двох рисей, які є захисниками клану. Проте в грі з цим кланом пов'язане ще одне ім'я – М'єліккі (Mielikki), фінська богиня, володарка лісів. У грі – це лідерка клану, вправна мисливиця в минулому, яку називають повилителькою тварин та яка бачить очима своїх двох рисей;

- Хіммінгбріотіра (клан Бика) – має ім'я від Хіммінгбріотіра, бика, що згадується в «Старшій Едді», ім'я, яке дослівно перекладають як «знищувач небес» (Cleasby, 1874). Лідер цього клану – Торфінн, ісландський дослідник, вирушив за Лейфом Еріксоном на дослідження Вінланду;

- Дьодсвагг (клан Щура) – ні такого імені, ні словосполучення в словнику з давньоісландської нам віднайти не вдалося. Проте лідер клану Ейр, можливо, відсилає до однойменної богині чи валькірії, яка асоціювалася з медициною: лідеока клану в грі описана як шаманка, яка вправно використовує серп і збирає цілющі трави для своїх людей;

- Гафгуфа (клан Черепахи) – ім'я, яке зазначається в «Тулі про імена» в «Молодшій Едді», як одне з тих, яке можна використовувати для китів. Також певний час вважалося, що це ім'я морського чудовиська (згадувалося також у дидактичному староскандинавському тексті «Konungs skuggsjá» («Дзеркало

короля») XIII століття, проте нещодавні дослідження доводять, що йшлося про китів (McCarthy, 2023);

- Нейстрія (клан Лева) – леви не були відомі вікінгам і, відповідно, відсутні в пам'ятках скандинавської міфології. Назва клану взята з назви країни – Нейстрії, західного королівства франків періоду раннього середньовіччя (VI–VIII століття);

- Кернев (клан Горностая) – використання горностая також не характерне для скандинавської міфології. Назва, за нашими припущеннями, взята з назви історичного регіону Корнуаль, що розташований у Бретані, на заході Франції. «Кернев» – назва цього регіону бретонською.

«Northgard» є прикладом гри, в якій до скандинавської міфології гравця відсилають не напряму через сюжет або персонажів, а, можна сказати, лише алюзіями – через назви кланів і символіку фракцій, які відсилають до персонажів й істот скандинавської традиції. У такий спосіб «Northgard» формує стилізований міфологізований простір, у якому традиційні образи переосмислюються в межах гри, але, попри це, загальна стилістика гри й назви створюють виразний впізнаваний код, через який гравець одразу ідентифікує гру як таку, що натхненна саме скандинавською культурою та міфологією.

3.8. «Assassin's Creed IV: Black Flag», «Assassin's Creed: Valhalla», «Assassin's Creed Odyssey»: відтворення епохи в деталях

«Assassin's Creed IV: Black Flag» вийшла у 2013 році та є шостою частиною великої серії ігор «Assassin's Creed», створеної канадійською студією Ubisoft Montreal (студія має підрозділ і в Україні, Ubisoft Kyiv) та опублікованої компанією Ubisoft. Гра, що поєднує елементи історичної реконструкції з художньою вигадкою, занурює гравця в атмосферу «золотого віку піратства» (1715–1722), відтворюючи життя в Карибському басейні. Головним героєм є валлійський пірат Едвард Кенуей, який стає капітаном корабля «Галка».

Важливою особливістю шостої частини серії, що вирізняє її серед попередніх ігор є велика увага розробників до морської тематики, зокрема реалістичне зображення корабельного побуту. Гравець має можливість досліджувати Гавану, Нассау, Кінгстон і численні острови, водночас велика частина ігрового досвіду пов'язана з мореплавством. Саме тут проявляється значення жанру пісень шанти: розробники ввели в гру автентичні тексти пісень, що додає ігровому процесу історичної достовірності.

Відповідно до «Словника літературознавчих термінів», трудові пісні належать до найдавніших жанрових утворень, адже виникали безпосередньо в процесі колективної тяжкої фізичної праці, слугуючи інструментом ритмізації та водночас засобом її полегшення (Лесин, Пулинець, 1971, с. 434). У 1958 р. поняття «трудові пісні» увійшло до підручника «Українська уснопоетична творчість», проте згодом воно було майже витіснене з наукового обігу, оскільки більшість пісень, що супроводжували сільськогосподарські процеси, почали відносити до календарно-обрядових (Давидюк, 2004).

Серед українських дослідників цього жанру однією з ключових постатей був М. Грушевський. Він підкреслював виняткову роль трудових пісень, зазначаючи їхню практичну значущість: «чисто фізичним значенням ритму, що економізує трату енергії, надаючи їй правильно розмірений темп» (Грушевський, 1993, с. 157). Водночас Грушевський звертав увагу і на сакральний вимір: за його словами, людина сприймала «містичну, магічну силу музикального ритму над роботою, над матерією, над доохресним світом», що поєднувалося з вірою в магічний вплив слова, здатного створювати образ і пришвидшувати досягнення результату (Грушевський, 1993, с. 158). У межах власної наукової програми дослідник акцентував увагу на ритмічній природі цього пісенного масиву, що робила поезію активною конструктивною силою.

Хоча в ряді випадків трудові пісні виконували сакралізовану функцію (наприклад, еротичні мотиви у жниварських наспівах, покликані сприяти родючості землі), вони водночас мали й суто утилітарне призначення: економізувати витрати енергії завдяки організації рухів у єдиному темпі й

координувати синхронну працю всіх учасників (Грушевський, 1993, с. 160).

У корпусі української усної народної творчості до трудових пісень відносять гребецькі, пастуші, ягідні, жниварські, косарські й інші сільськогосподарські жанри (Давидюк, 2004). Вони були органічно пов'язані з традиційними видами господарської діяльності на території України. Утім, в інших народів, залежно від особливостей їхнього побуту, формувалися відмінні жанрові варіації. Так, у країнах із розвиненим мореплаванням поширеним різновидом трудових пісень стали пісні моряків, що супроводжували робочі процеси під час плавання. До цієї категорії належить і жанр шанті.

Етимологія слова «шанті» (англ. *sea shanty* або *chantey*) не має однозначного пояснення, хоча найчастіше його виводять від французького *chanter* – «співати». Це своєрідний жанр трудових пісень, які виконували на борту великих торгових вітрильників для узгодження колективної роботи екіпажу (Sharp, 1914, р. 9). Спершу шанті вважали елементом англійського фольклору, однак із розвитком мореплавання, розширенням торговельних шляхів, колоніальною експансією та зростанням міжкультурних контактів на тексти почали впливати як європейські мовні традиції, так й африканські мотиви (з огляду на використання африканців як робочої сили на судах у колоніальну добу).

Сам термін «шанті» увійшов у широкий обіг лише у другій половині XIX століття, коли з'явилися друковані збірки відповідних текстів. Одним із перших зафіксованих прикладів є праця Дж. Кларка «Сім років життя моряка» (1867), де автор зазначав: «якір повернувся на судно з піснею «Oh, Riley Oh» та «Carry me Long» і буксир пішов у бік причалу в Брукліні» (Clark, 1867, р. 20). Саме цей факт спонукав окремих фольклористів трактувати шанті як відносно пізній жанр. Однак подібні твердження були спростовані іншими науковцями – зокрема, С. Шарпом і С. Хагіллом, які наполягали на його глибших історичних коренях. Так, С. Шарп у своїй праці «Англійські фолк-шанті» зауважував: «скільки років може бути традиції шанті – не можна сказати точно, але традиція співати під час роботи на судні серед моряків згадувалася принаймні з XV

століття, наприклад, яскравий опис подорожі в «Complaynt of Scotland» (близько 1450 року) знімає всі сумніви» (Clark, 1867, p. 9). Подібну думку висловлював і С. Хагілл у книзі «Шанті семи морів»: «Помітно, як перші дослідники шанті дев'ятого століття ставляться до цих робочих пісень: вони не вводять їх як щось нове, а лише вказують на них, як на давно сформований звичай» (Taylor, 2015).

Постать С. Шарпа відіграла особливо значущу роль у відродженні інтересу до англійської усної народної творчості на початку ХХ століття, завдяки чому він отримав визнання як «батько» цього процесу (Tronser, n. d.). Його дослідження мали широкий спектр, зокрема охоплювали польові записи й аналіз шанті.

Жанр шанті органічно пов'язаний із традиціями британських островів і лише згодом інтегрувався в інші морські культури. Водночас на нього суттєво вплинули афроамериканські пісні, які виконували в портах південних штатів США під час завантаження суден бавовною. Завдяки цим чинникам найвідоміші тексти шанті закріпилися англійською мовою, а пізніше поширилися й іншими європейськими мовами – як у перекладах, так і в авторських адаптаціях. Репертуар жанру формувався під впливом тодішньої музичної культури: менестрелів, маршових композицій та народних мелодій (Sharp, 1914, p. 11).

Тексти шанті формувалися в різних варіантах залежно від типу фізичної праці, яку виконували матроси на вітрильних кораблях. Така праця майже завжди передбачала колективні зусилля, що потребували чіткої координації та синхронності рухів, особливо у випадках, коли виконувалися тягові або штовхальні дії. Найхарактернішими прикладами є підняття важкого якоря чи встановлення громіздких вітрил, що без злагоджених рухів усього екіпажу були б надзвичайно складними. Отже, шанті мали насамперед утилітарну та прагматичну функцію: вони використовувалися як інструмент синхронізації робочих процесів, що допомагало морякам узгоджувати дії, зменшувати втому та раціональніше розподіляти сили. Водночас ці пісні виконували ще й іншу, не менш важливу функцію – слугували засобом підтримання психологічного стану колективу, підвищували бойовий дух і сприяли створенню дружніх відносин між

членами екіпажу, формуючи атмосферу взаємної довіри та згуртованості (Sharp, 1914, p. 12).

Однією з ключових особливостей жанру була його гнучка поетична форма. Це передбачало значну можливість імпровізації, яка давала змогу вільно варіювати текст, робити пісню довшою чи коротшою залежно від тривалості виконуваної роботи. Унікальною рисою шанті була побудова за принципом діалогу – форми «запитання – відповіді», де провідний співак (шантімен) виголошував окремі рядки, а хор моряків відповідав колективним повторенням. Роль шантімена зазвичай відводили матросові, що вирізнявся міцним голосом, кмітливістю й почуттям гумору. Від нього очікували вміння тримати ритм, підтримувати настрій команди та за потреби швидко імпровізувати, адже текст міг змінюватися в процесі роботи (Sharp, 1914, p. 13). Варто наголосити, що шанті завжди виконували без інструментального супроводу і спів не мав розважальної функції, а існував виключно в межах робочого процесу.

Залежно від типу морських завдань шанті поділяли на кілька категорій. «Короткі тягові» призначалися для дій, що вимагали різких і потужних рухів протягом нетривалого часу. «Фалеві» шанті виконувалися під час складніших і триваліших робіт, де потрібна була злагоджена та ритмічна взаємодія екіпажу. Нарешті, «шпилеві» пісні, що супроводжували процес підняття якоря за допомогою шпиля, забезпечували команді чіткий ритм для тривалої та монотонної праці. Така класифікація дає змогу краще зрозуміти, наскільки функціональним і спеціалізованим був цей жанр, адже він пристосовувався до конкретних потреб морського життя (Sharp, 1914, p. 14).

Особливе місце у вивченні цього жанру посідає С. Хагілл. Він не був теоретиком-дослідником у традиційному розумінні, який аналізував би тему лише за допомогою чужих джерел. Хагілл мав унікальний досвід, адже був не тільки моряком, а й сам виконував шанті в ролі шантімена. Це надало йому виняткової можливості поєднувати практичне знання з науковим збиранням матеріалів (Knapp, n. d.). Його праця «Shanties from the Seven Seas» (1960) і донині вважається однією з найґрунтовніших збірок у цій сфері. Автор поставив

собі за мету зібрати якомога ширший корпус текстів, враховуючи навіть уривки та фрагменти, що допомогло створити надзвичайно різнобічний і глибокий портрет жанру. Збірка багаторазово перевидавалася, і наступні дослідження в цій сфері значною мірою спиралися саме на ці матеріали.

Наприкінці XIX століття із переходом мореплавства на парові двигуни та впровадженням машинних механізмів потреба в колективному співі для координації роботи майже зникла. Унаслідок цього шанті поступово втратили своє первинне функціональне значення. Уже в першій половині XX століття їх практично перестали виконувати на кораблях. Однак жанр не зник повністю: тексти збереглися завдяки пам'яті старих моряків і фольклористам, котрі продовжували їх записувати й систематизувати (Sharp, 1914, p. 10).

Водночас сучасна культура надала жанру нове життя, особливо у сфері масових медіа, й «Assasin Creed IV: Black Flag» є яскравим прикладом. Отже, під час плавань команда Кенуея може почати співати, і ці пісні виконуються за тією самою моделлю, яку описували С. Шарп і С. Хагілл: шантімен співає сольні куплети, а інші матроси підхоплюють приспів (Sharp, 1914, p. 12).

Прагматичний вимір шанті безумовно домінував над їх ліричним або суто музичним складником, унаслідок чого художня виразність й естетична довершеність текстів часто відступали на другий план. Основною вимогою до таких пісень було забезпечення чіткого й стабільного ритму, синхронізованого з фізичною працею моряків, що і визначало їхню структурну простоту і повторюваність (Sharp, 1914, p. 11). Саме з цієї причини тексти шанті можуть сприйматися як відносно «бідні» з естетичного погляду, оскільки їхнє призначення полягало не в художньому самовираженні, а в функціональному супроводі колективної роботи.

Водночас тематичний діапазон шанті був доволі різноманітним і не обмежувався виключно морською проблематикою. Значна частина текстів формувалася шляхом запозичень і переосмислення мотивів із балад, менестрелевих пісень і популярних на той час наспівів. Попри це, переважна більшість сюжетів усе ж апелювала до досвіду та повсякденних реалій життя

моряків. Серед них можна виокремити пісні про тяжке і виснажливе плавання (як «Padstow's Farewell» або «The Fish Of The Sea»); пісні, присвячені портовим гулянням чи образам п'яних моряків (наприклад, «So Early in the Morning» і «Drunken Sailor»); а також тексти про жінок (як, наприклад, «Good Morning Ladies All»). Окрему групу становлять шанті, що описують момент розлуки з коханою під час виходу в море («Leave Her Johnny»).

Тексти пісень, представлені в грі, безсумнівно, мають автентичне походження, оскільки вони зафіксовані в наукових і фольклорних збірках шанті, зокрема в працях С. Шарпа та С. Хагілла.

Також у грі трапляються певні анахронізми – частина пісень з'явилася значно пізніше XVIII століття і тому не відповідає часовим межам сюжету, однак цей недолік не применшує значення гри. Вона стала каналом, через який мільйони гравців по всьому світу відкрили для себе жанр шанті, ознайомилися з його історією та культурною функцією. Отже, гра не лише транслувала елементи фольклору, а й виконала освітню місію, зробивши цей жанр відомим сучасній аудиторії. У додатках до нашої роботи представлено всі 35 текстів шанті, що прозвучали у грі.

«Assassin's Creed Odyssey» – мультиплатформенна гра 2018 року в жанрі пригодницького бойовика, розроблена Ubisoft Quebec, одинадцята частина серії. На відміну від попередньої, має великий відкритий світ і переймає багато елементів жанру рольових ігор, ставлячи акцент на боях і дослідженні, а не на таємному виконанні місій. Морські бої також відіграють важливу роль. Сюжет гри розповідає міфологізовану історію Пелопоннеської війни між Афінами та Спартою з 431 по 422 рр. до н. е., а гравець бере на себе роль спартанського найманця, який воює на боці обох сторін, намагаючись знайти свою родину та знищити таємничий Культ Космосу.

Тобто події гри «Assassin's Creed Odyssey» розгортаються у значно ранній історичний період, задовго до формування жанру шанті як такого. Відомі на сьогодні давньогрецькі пісенні жанри представлені передусім гімнами, пеанами, просодіонами, дифірамбами й гіпорхемами, й усі вони тісно пов'язані з

релігійною практикою, культом богів і здебільшого з хоровим виконанням. Водночас у XVIII пісні гомерівської «Іліади» міститься фрагмент, що дає змогу припустити можливе існування трудових пісень у Давній Греції. Зокрема, в описі сцен, зображених Гефестом на щиті Ахілла, згадуються виноградники та збирачі винограду, серед яких хлопчик грає на формінзі й співає, а інші, вторуючи йому, ритмічно рухаються й танцюють: «Хлопчик, між ними йдучи, награвав на дзвонистій формінзі // І про прекрасного Ліна виспівував пісню чудову // Голосом ніжним. А ті, його співам вторуючи дружно, // Тупали в лад їм ногами, і весело всі танцювали» (Гомер, 2025, с. 421). Цей епізод дає підстави припускати наявність окремих форм трудового співу, однак достовірних свідчень існування пісень, які виконували б веслярі безпосередньо під час мореплавства, на сьогодні не зафіксовано.

Попри це, моряцькі пісні, використані в попередній грі серії, отримали надзвичайно позитивний відгук з боку гравців, тому розробники ухвалили рішення знову додати подібний елемент до ігрового процесу. В основі цього рішення лежало прагнення адаптувати вже не пізніші шанті, а давньогрецькі тексти, стилістично і тематично наближені до морської тематики. Для реалізації цього задуму студія залучала фахівців, істориків і музичних консультантів, а також здійснювала власні дослідження. Аудіодиректорка гри Лідія Ендрю так описувала процес створення цих композицій: «Ми задалися питанням, які пісні, на нашу думку, співали б моряки на човні? Добре, вони, мабуть, співали б пісні про тугу за родиною, або пісні про битви, в яких вони брали участь, або про богів моря, або про дівчину чи хлопця, в яких вони закохані, або щось подібне. Ми провели багато досліджень і знайшли давньогрецькі тексти, які охоплювали б ці теми, з п'єс, з поезії, а також з деяких пісень, а потім ми працювали з композитором в Афінах [Янніса Георгантеліса], і він створив ці справді чудові мелодії та гармонії, які співав хор» (Plunkett, 2019). Сам термін «шанті» було збережено, імовірно, через відсутність усталеного давньогрецького жанрового відповідника, а також з огляду на те, що гравці вже асоціювали моряцький спів саме з цим поняттям у межах серії.

У «Assassin's Creed Odyssey» представлено одинадцять пісень, що звучать під час мореплавства. В їх основі лежать давньогрецькі тексти, при цьому перекладені іншими мовами були лише назви композицій. Слова пісень у будь-якій локалізації гри виконуються давньогрецькою мовою, однак із використанням модернізованої вимови (Gainsford, 2019). Оригінальні тексти зазнали певної редакторської обробки: з багатьох гімнів і ліричних творів було вилучено окремі рядки, залишено лише фрагменти, а також здійснено структурну перебудову, щоб наблизити їх до пісенної форми з рефренами та приспівками. Так, у пісні «The black earth drinks» рядок, який в оригінальному тексті повторювався лише один раз, у грі трансформується на повноцінний приспів. Два тексти можна охарактеризувати як створені «на основі» давньогрецьких джерел, оскільки їхній першоджерельний гімн або поезію складно однозначно ідентифікувати, й імовірно було запозичено лише окремі епітети й звертання до богів. Крім того, не всі використані твори відповідають хронології ігрових подій, оскільки деякі з них були написані після V століття до н. е., тобто пізніше зображуваного історичного періоду, що робить їх анахронізмами.

Зокрема, розробники використали поезії Анакреонта (найбільше текстів – п'ять, – взяли саме зі збірки його творів «Anacreontea»), Алкея, Арістофана (ода з комедії «Птахи»), Архілоха (елегія) та два тексти з Гомерівських гімнів. Теми, що обрали розробники, пов'язані з морем і мореплавством («Through the storm»), гуляння та випивання («When I drink», «Bacchus teaches me to dance»), пісні про жінок і кохання («Song for a young girl»). Як ми з'ясували раніше, такі теми справді є характерними для жанру шанті, проте в цій грі, на відміну від попередньої, також є теми, характерні вже саме для давньогрецької епохи – гімни до богів, зокрема до Ареса і Посейдона, а також пісня до Бахуса (римське ім'я Діоніса, яке згодом перейняли навіть греки, наприклад, Бахусом називали Діоніса Софокл й Евріпід) (Gainsford, 2019). Загалом у грі міститься десять текстів пісень, які, разом із перекладом англійською, подамо в додатках.

Виконавська техніка в «Assassin's Creed Odyssey» також істотно відрізняється від класичних шанті, представлених в «Assassin's Creed IV: Black Flag». Тут відсутня характерна для жанру структура закликів і відгуку, а також фігура шантімена. Натомість пісні виконуються хором, що відповідає традиції давньогрецьких гімнів. Водночас таке виконання може також асоціюватися з воєнними піснями маршу, адже екіпаж корабля героя складається не з піратів чи торгових моряків, а з воїнів у поході. Запис і виконання композицій здійснював хор Культурного центру Месолонгіону, міста в Греції.

«Assassin's Creed: Valhalla» – це відеогра в жанрі рольового бойовика, випущена у 2020 році студією Ubisoft Montreal та опублікована компанією Ubisoft. Вона стала дванадцятою основною частиною серії «Assassin's Creed». Основна дія розгортається у 872–878 рр., у період експансії вікінгів на Британські острови. Гравець бере на себе роль Ейвор Варінсдоттір – вікінгської воїтельки, яка, намагаючись заснувати новий клан в Англії, виявляється втягнутою у віковічне протистояння Братства асасинів й Ордену тамплієрів. Сюжет також включає «рамкову історію», події якої відбуваються у XXI столітті й слідує за Лейлою Хасан – асасином, що переживає спогади Ейвор, шукаючи спосіб урятувати Землю від загибелі. Ця гілка історію відносить гру до жанру наукової фантастики, а не лише до жанру альтернативної історії.

У 873 р. політичний тиск у Норвегії змушує Ейвор разом із названим братом Сігурдом Стюрбйорнссоном очолити клан вікінгів і вирушити до англосаксонської Англії в пошуках нових земель для поселення. Їхній клан опиняється у тривалому конфлікті з королівствами Весекс, Нортумбрія, Східна Англія та Мерсія, а також із воюючими між собою синами легендарного вікінга Рагнара Лодброка, що сформували Велику язичницьку армію. У цьому протистоянні особливо виділяється король Весексу – Альфред Великий, чия постать стає центральною в наративі політичної боротьби. Саме в цей період Ейвор зустрічає «Прихованих» – попередників Братства асасинів – і долучається до їхньої боротьби проти «Ордену Давніх» – предтеч Ордену тамплієрів.

Серед ключових ігрових локацій – великі міста Вінчестер, Лондон і Йорк.

Крім того, гравцям відкриваються для дослідження окремі частини Норвегії та Вінланду, а також «сновидні світи» Асгарда і Йотунгейму, що поглиблюють міфологічний вимір оповіді. Та найточніше відтворена архітектура доби вікінгів, з їхніми довгими будинками, прикрашеними різьбленнями дверними порталами та балками, меблями, інтер'єром будівлі (розміщення лавок, довгих столів, крісла господаря дому наприкінці залу) тощо. Відповідно, побут й особливо зброя також максимально відповідають епосі – короткі мечі з характерним руків'ям і дерев'яні щити з залізним потовщенням у центрі. Персонажі у розмовах часто і природно можуть згадувати імена тих чи інших скандинавських богів. На відміну від «Відьмака», де острови Скелліге хоч і наштотвхують нас на думки про вікінгську добу, проте все ще усвідомлюються як вигадані, приналежні до жанру фентезі, землі та локації, відтворені в «Assassin's Creed: Valhalla» сповнені більшого історизму й сприймаються гравцями як виразно «реалістичні», такі, що відсилають гравців до справжньої доби вікінгів.

«Assassin's Creed IV: Black Flag», «Assassin's Creed Odyssey» та «Assassin's Creed: Valhalla» демонструють, як у межах однієї ігрової франшизи можуть по-різному бути реалізовані історико-культурні запозичення залежно від зображуваної епохи, жанрового фокуса і художніх завдань розробників. У «Black Flag» морська тематика стає не лише основою ігроладу, а й каналом прямої трансмісії фольклорного матеріалу, який надає ігровому світу переконливості й водночас виконує популяризаторську функцію, відкриваючи традиційний жанр трудових пісень сучасній аудиторії. В «Odyssey» розробники використали подібний прийом уже в іншій культурній системі: відсутність реального історичного жанру компенсується адаптацією давньогрецьких текстів і хоровою манерою виконання, що зберігає ідею моряцького співу як елемента колективної дії, але переносить її в античну традицію гімнів і поезії. Натомість «Valhalla» не містить реальних текстів фольклорних пісенних жанрів, проте так само, як й інші ігри серії, ставить виразний акцент на відтворенні матеріальної культури, ряду історичних подій і персоналій, детально реконструюючи архітектуру, побут, озброєння та мовні маркери доби вікінгів. Загалом серія «Assassin's Creed» є

яскравим прикладом відеоігор як інтерактивного медіума, що може одночасно як реконструювати культурні явища й історичні об'єкти, так і художньо переосмислювати культурну спадщину. В обох випадках – ігри серії поширюють знання про певні епохи, культурні явища й історичні події та можуть сприяти зацікавленню гравців подальшим вивченням епохи вже за науковими або науково-популярними джерелами.

3.9. «The Elder Scrolls»: вигаданий світ на фундаменті реального

Серія ігор «The Elder Scrolls», створена американською студією Bethesda Game Studio, належить здебільшого до жанру RPG (рольових ігор), а остання на сьогодні багатокористувацька гра серії зараховується вже до MMORPG. Нині серія має сім ігор: «The Elder Scrolls: Arena» (1994), «The Elder Scrolls II: Daggerfall» (1996), «The Elder Scrolls III: Morrowind» (2002), «The Elder Scrolls IV: Oblivion» (2006), «The Elder Scrolls V: Skyrim» (2011), ремастер «The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered» (2025) і багатокористувацьку «The Elder Scrolls Online» (2014, розробка ZeniMax Online Studios).

У 2024 році серії виповнилося тридцять років, і за цей час її віртуальний світ розрісся до грандіозних масштабів. Він має докладно прописаний лор, що поєднує власну історію, міфологію, фольклор, культурні особливості. Особливу увагу приділено розробці релігії та пантеону богів. У іграх серії навіть існує внутрішня література – сотні текстів, представлених як книги у світі гри, що належать до різних жанрів, а також вигадані мови, що поглиблюють ефект реалістичності.

Кожна нова частина розгортається в різних регіонах світу Нірн, поступово розширюючи та доповнюючи його історію. Завдяки цьому на сучасному етапі всесвіт «The Elder Scroll» є продуманим до найдрібніших деталей: у ньому існує власна історія держав і народів, їхніх культур, міфологій і релігійних систем. Пантеони богів і міфологеми всередині гри побудовані з урахуванням рис давніх

світоглядів реальних культур. Сам сеттинг поєднує риси пізньої античності й раннього середньовіччя з виразними фентезійними елементами – від обмежених технологій і розповсюдженого використання магії до різноманітних міфічних і казкових істот. Окрім людей, світ населений іншими расами: ельфами, орками, антропоморфними ящерами й антропоморфними котячими (каджитами), що цілком відповідає традиції жанру.

Важливою особливістю є відкритий світ: гравець сам обирає шлях героя та спосіб взаємодії зі світом. Гра має основний сюжет, що складається з послідовності квестів, проте темп його проходження визначається самим гравцем. Можна зосередитися виключно на головній сюжетній лінії або ж відкласти її та займатися сайд-квестами, дослідженням простору, розвитком героя. Це надає унікального досвіду занурення, адже в центрі оповіді завжди постає «обраний» герой, а шлях його розвитку залежить від особистого вибору гравця.

У міфологічних системах багатьох культур простежується наявність двох протиборчих начал: у Давній Греції це боги й титани, в індуїзмі – сури й асури, а у скандинавській традиції – аси та йотуни. Подібний дуалізм відображено й у світі серії «The Elder Scrolls», де вибудована складна і водночас символічна система протиставлення між аедра і даедра. Аедра виступають своєрідними божествами, серед яких і ті, що створили Нірн – план смертних істот. Усього їх вісім, однак пантеон Імперії має дев'ять богів. Число дев'ять є сакральним у багатьох культурах: так, в українській традиції воно символізує завершеність і повноту циклу, тоді як у Давньому Єгипті існував пантеон із дев'яти головних божеств – так звана Геліопольська енеада. Кожен з аедра асоціюється з однією з восьми планет, що перебувають в Аурбісі – космічному просторі, в якому розташований і Нірн.

Протистоять аедра їхні опоненти – даедра, які населяють нижній план реальності, що має назву Облівіон (з англ. *oblivion* – «забуття»). У світі гри він постає аналогом пекла чи хаотичного позаісторичного виміру. Окремі даедра подібні до демонів у юдейській традиції – вони переважно коять зло, однак у

певних випадках здатні допомагати смертним. Найвищими серед них є Принци Даедра – шістнадцять могутніх володарів, кожен з яких править власним планом Облівіону. Характерно, що термін «Принци» застосовується як до істот чоловічого, так і жіночого роду. Попри свою демонічну природу, цих істот також вважають богами, але якщо аедра уособлюють світло й добро, то даедра є втіленням темних сил і зла.

Й аедра, й даедра належать до категорії Ет'Ада – первісних духів, що виникли з крові двох прадавніх сутностей: Ану та Падомая, які символізують відповідно Порядок і Хаос. Отже, вони є нащадками першобогів. У міфології ігрового всесвіту існує окремий космогонічний міф про Ану та Падомая, де чітко простежуються мотиви, характерні для космологічних міфів різних культур світу.

Згідно з цим міфом, брати Ану та Падомай створили Всесвіт – Аурбіс. Спершу вони мандрували ним лише удвох, але згодом гра Світла і Тіні породила жіночу сутність – Нір. Вона покохала Ану, що викликало заздрість і гнів Падомая. Після трагічних подій, пов'язаних із коханням і ворожнечею, розгорнулася боротьба, в результаті якої виникла Світобудова. З крові Падомая постали Принци Даедра, а з крові Ану – Магне-Ге, що зреклися світу смертних і пішли до Етеріуса, залишивши по собі зорі та магію. Аедра ж з'явилися зі змішання крові двох братів, що символізує єдність протилежностей.

У цій історії легко простежити кілька загальних для міфологій архетипів. По-перше, це мотив створення Космосу з Хаосу, характерний для Давньої Греції, Давнього Єгипту і Скандинавії. По-друге, це уособлення світлого й темного начал у вигляді двох протилежних постатей-братів. По-третє, це мотив творення нових істот із крові першопредків – аналогічний можна зустріти у скандинавській космогонії, де з тіла велетня Іміра було створено світ, а сам Імір виник завдяки взаємодії стихій вогню та льоду в первісній прірві Гінунгагап (Hjardar, 2017, p. 93). Такі паралелі підтверджують, що лор гри свідомо побудований на базі загальнолюдських космогонічних архетипів.

Найяскравіше запозичення з реальних культур можна простежити у грі «The Elder Scrolls V: Skyrim», п'ятій частині серії, сюжетні події якої

розгортаються на континенті Тамріель, у провінції Скайрім, що входить до складу Імперії. Цей вигаданий політичний устрій значною мірою відсилає до Римської Імперії. Головний герой, відомий як Дракононароджений, успадковує силу «голосу» – мови драконів, що надає йому здатність перемагати цих істот і поглинати їхні душі. Такий образ поєднує в собі мотиви героїчного епосу і міфів про обраного (і, власне, також слідує теорії мономіфу Кемпбела).

Сама ж провінція Скайрім має виразний середньовічний антураж, зокрема подібний до культури й соціального устрою Скандинавії. Клімат, архітектура поселення, політична система і суспільний лад – усе це наслідує скандинавську традицію. Народ нордів є прямою відсилкою до вікінгів: їхня назва походить від слова *normaunds* («північні люди»), яке історично застосовувалося до скандинавів і частину якого взяли за назву вигаданого етносу гри.

Однією з ключових локацій, куди герой потрапляє під час фінальних сюжетних завдань гри, є Совнгард – простір потойбічного існування, призначений для загиблих у бою героїв. Сама назва побудована за аналогією до таких відомих скандинавських топонімів, як Асгард і Мідгард, а за своєю сутністю Совнгард є прямою алюзією на Вальгаллу. Подібність проявляється в тому, що в ігровому світі, як й у Вальгаллі, полеглі воїни проводять вічність у величезній залі, де щодня влаштовують бенкети, смакують медовуху та змагаються у бойовій вправності (McCoу, 2016, р., 75). Якщо у скандинавській міфології Вальгалла перебувала під владою верховного бога Одіна, то в ігровому світі аналогічну роль виконує Совнгард, яким опікується верховне божество Шор.

Пантеон богів, у які вірують мешканці Скайриму, є найбільш цілісно відтвореною релігійною системою в грі. Він налічує одинадцять божеств, серед яких частина належить винятково до пантеону нордів, а інші мають свої культу також серед інших народів Імперії. При цьому не всі з них належать до аедра – деякі з нордів визнають і культ окремих даедричних Принців, а також існують божества, які набули свого божественного статусу пізніше й не походять із початкових сутностей. Здебільшого пантеон нордів сформований на основі

скандинавських вірувань, оскільки культура нордів загалом наслідує саме скандинавську традицію. Однак простежуються й риси, що походять із кельтської або давньогрецької міфології, а також образи, настільки узагальнені, що їхні реальні прототипи важко однозначно визначити. У зв'язку з цим надалі проаналізуємо декількох богів, характеристики яких допомагають провести паралелі з божествами реальних міфологічних систем.

Шор (відомий також як Лорхан) – колишній бог підземного світу, що згодом став верховним божеством пантеону нордів. Він належав до аедра, проте не володів даром творіння, так само як і даедра. Використавши хитрощі, Шор переконав інших аедра в необхідності створення плану смертних і після його виникнення став на бік людей. Саме за це він поплатився життям – інші аедра вбили його та вирвали серце. На місці, де воно впало, виник вулкан Червона гора, а частини тіла Шора, що були відкинуті, перетворилися на два супутники – Массер і Секунду. Його дружиною вважали богиню Кінарет, а найближчими воїнами-танами – Тсун і Стун (усіх детальніше розглядатимемо далі). У цьому сюжеті чітко простежується міфологема творення світу чи його частин із залишків тіла вищої істоти, а також мотив необхідності жертви для появи нового космосу.

Алдуїн – бог-дракон часу, уособлення циклічності буття й провісник кінця світу. Згідно з міфами, він знищив попередній світ, аби дати можливість виникнути новому. Саме тому його називають Пожирачем Світу: його повернення знаменує настання апокаліпсису. Очевидною є паралель з образом змія Йормунганда в скандинавській міфології – ворога Тора, який за пророцтвом Вьольви постане зі світових вод у час Рагнарьоку. Йормунганд буде переможений рудобородим богом, проте сам Тор загине разом із ним. Аналогічним чином Алдуїн є головним противником героя – Довакіна (дракононародженого мовою драконів, спеціально створеною для гри). При цьому лише гравецький персонаж здатен остаточно перемогти Алдуїна, що повторює мотив єдиного обраного переможця.

Дибела – богиня краси, мистецтва і жіночності, а також покровителька

жінок і втілення еротичного начала. У багатьох домівках можна зустріти золоті статуетки цієї богині, яка зображена з квіткою в руках. Служительками її культу є виключно жінки та дівчата. В скандинавській традиції аналогічні риси має Фрейя (також відома як Ванадіс) – богиня кохання, краси, врожаю та родючості. Водночас немає однозначних підстав стверджувати, що саме Фрейя була прямим прототипом Дибели, адже її образ так само можна співвіднести з іншими божествами краси, наприклад, з Афродітою.

Аркей постає як божество, що уособлює цикл народження та смерті, а відтак невіддільно пов'язаний із поховальними обрядами й уявленнями про загробне існування. Окрім цього, він має безпосереднє відношення до змін пір року, що відсилає нас до циклічності часу та природних процесів. У біблійній традиції ім'я Аркей також зустрічається – так звався син Ханаана, онук Хама і правнук Ноя, який вважається засновником одного з ханаанських племен. Проте варто наголосити, що жодного глибинного чи змістового зв'язку між біблійним персонажем й ігровим божеством не існує: подібність обмежується лише ім'ям. Складність у визначенні конкретного божества-прообразу Аркея полягає в тому, що він поєднує в собі риси одразу кількох богів, до того ж не лише скандинавського, а й ширшого пантеону різних міфологічних систем. У скандинавській традиції володаркою підземного царства була богиня Хель, однак це порівняння не є цілком адекватним. Зважаючи на те, що Аркей пов'язаний як із підземним світом мертвих, так і з природними циклами, більш виправдано провести паралелі з давньогрецьким Аїдом і його дружиною Персефоною. Саме Персефона, перебуваючи частину року в царстві тіней, а частину – на землі, безпосередньо впливала на зміну сезонів і цим пояснювала циклічність природи (Гловацька, 2005, с. 18).

Тсун у грі постає як зброносець верховного бога Шора, що виконує роль охоронця мосту, який веде до Зали Доблесті в Совнгарді. Саме там герой має отримати допомогу від предків у вирішальній битві проти Алдуїна. Характерно, що персонаж гравця формально не помирає, але для розвитку головної сюжетної лінії змушений потрапити до Зали, аби поспілкуватися з героями минулого.

Прохід можливий лише після випробування: герой мусить довести свою гідність, вступивши у двобій із Тсуном і перемігши його. Така функція Тсуна дає змогу провести пряму аналогію з образом скандинавського Хеймдаля – охоронця мосту Біврест, який сполучає світ людей і світ богів. Хеймдаль у скандинавській міфології не лише оберігає перехід до Асгарду, а й стежить за порядком у Вальгаллі, домі воїнів, що загинули на полі бою (Hjardar, 2017, р. 100). З огляду на функціональну схожість обох образів, можна зробити висновок, що саме Хеймдаль став головним міфологічним прообразом Тсуна.

Мара в пантеоні представлена як богиня-мати, покровителька кохання, милосердя та плодючості, що є джерелом співчуття і розуміння для смертних. Її культ має важливу соціальну функцію: саме жерці Мари благословляють шлюби в її храмах. Символом богині є амулет – мідний медальйон із блакитним камінцем, прикрашений орнаментом, який серед усіх амулетів божеств найподібніший до скандинавських зразків (див. додатки). Однак етимологія та образ Мари є багатозначними. У слов'янській і зокрема українській традиції Мара відома як богиня темряви, смерті, ворожнечі та зла (Войтович, 2012, с. 287). У кельтській міфології під словом «мара» розуміли міфічну тварину, найчастіше коня. Кельти взагалі надавали сакрального значення коням, а особливо кобилам: відомо, що богиня Епона їздила на коні, ірландська богиня Маха скакала на кобилі, навіть будучи вагітною, а уельська богиня Ріаннон також пов'язувалася з кінями (Monaghan, 2004, р. 313). У більш пізніх європейських традиціях «мара» асоціюється з нічним жахінням, яке втілюється в образі чорного коня з вогняною гривею. Цей образ має глибоке коріння: ще в давньогрецькій Аркадії Деметра втілювалася у вигляді ерінії, богині помсти, що оберталася на кобилу та паслася вночі. Водночас у дослідженні цього образу важливо відштовхуватися не лише від імені, а насамперед від сфер впливу. Якщо розглядати Мару як богиню шлюбу, любові та милосердя, тоді можна простежити схожість зі скандинавськими богинями Фрігт, дружиною Одіна, яка символізувала подружню вірність, і Ловн, богинею любові й співчуття (Hjardar, 2017, р. 100). Проте у разі, коли Мара розглядається саме як богиня-мати, доцільніше шукати прообрази поза

скандинавським контекстом, адже для скандинавів така функція жіночого божества не була типовою. У слов'ян цю роль виконувала Мати-Земля, а у кельтів – богиня Дана.

Талос є винятковою постаттю серед богів Імперського Дев'ятибожжя, оскільки, на відміну від інших божеств пантеону, він не належав до аедра, а був реальною людиною. Його життєпис нерозривно пов'язаний із воєнними перемогами й масштабними політичними досягненнями: Талос зміг підкорити увесь континент Тамрієль та об'єднати його в єдину Імперію. Завдяки своїй звитязі на полі бою та вирішальній ролі в укріпленні державності він після смерті вознісся як бог війни та влади, здобувши божественний статус. У матеріальній культурі його образ закарбовано у вигляді статуй: могутній воїн в обладунках, плащі та крилатому шоломі, що тримає в руках великий меч, на який спирається. У деяких зображеннях він постає як переможець над змієм – цей символічний мотив вартий особливої уваги. Амулет Талоса, котрий у грі виступає як оберіг і водночас функціональний предмет, має форму меча, однак його ефес нагадує за формою молот, що вже дає підстави для порівнянь з іншими міфологічними образами.

Найвиразніші паралелі постають зі скандинавською традицією. Тор, бог грому та блискавки, виконував роль захисника богів і людей (мідгарців) від йотунів. Він вирізнявся надзвичайною силою й отримував задоволення від поєдинків із могутніми суперниками (Hjardar, 2017, p. 100). Його символом був молот Мйольнір – сакральна зброя та оберіг, що його носили послідовники. Отже, схожість між молотом Тора і формою амулета Талоса стає ще очевиднішою. Щобільше, мотив боротьби зі змієм у зображеннях Талоса може безпосередньо відсилати до міфу про битву Тора з Йормунгандом – Світовим Змієм, що втілював хаос і кінець світу. З огляду на таку кількість відповідностей, можна стверджувати, що саме Тор став основним прообразом для створення образу Талоса, тоді як його людське походження лише підкреслює ідею піднесення людини до рівня божества.

Інші боги Імперського пантеону нордів виявляються більш збірними

образами, через що важче провести чіткі паралелі з конкретними міфологічними божествами. Наприклад, Кінарет постає як богиня вітру, неба і повітря; у міфологічній традиції гри вона була однією з перших, хто підтримав Шора в його задумі створити світ смертних. Джуліанос, своєю чергою, уособлює логіку, знання, мудрість і літературу, тому його можна інтерпретувати радше як узагальнений образ божества-наставника, подібного до античного Аполлона чи римського Меркурія в їхній функції покровителів знань і культурного розвитку.

Водночас у Скайрімі значного поширення набули культи даедра – іномірних істот, які не входять до класичного пантеону аедра. Серед них вирізняється культ Малака та Хермеуса Мори. Малакат відомий як Бог проклять і Принц вигнанців, його шанують передусім орки, сприймаючи як захисника знедолених. Натомість Хермеус Мора вважається Даедричним Принцом Непізнаного, чия сфера охоплює передбачення долі, прочитання небесних знаків, а також збирання прихованих знань. Його образ відзначається особливою містичністю: якщо смертний викликає інтерес Принца, він може отримати від нього бажані знання, проте ці дари завжди мають ціну й несуть відбиток фатальності.

Порівняння з позаігровими джерелами показує, що Хермеус Мора має виразні риси спільності з образом Гермеса Трисмегістра – легендарної постаті елліністичної доби, яка виникла в результаті синтезу єгипетського бога Тота й античного Гермеса. Ім'я Трисмегістра пов'язане з корпусом герметичної літератури, що охоплює трактати з алхімії, астрології, магії та філософії. У центрі цього вчення – ідея пізнання природи вищого Бога та структури Всесвіту. У середньовіччі й епоху Відродження ці тексти набули широкої популярності, проте їхня інтерпретація була суперечливою: християнські автори, як-от Августин Блаженний, вбачали в герметизмі демонічне походження, тоді як інші мислителі – пророцтво приходу християнства. Ці твори навіть отримали назву Апокрифів (Hermetic writings, 2024).

Не менш промовистою є архітектоніка світу Хермеуса Мори в грі: його план Облівіону має назву, що співзвучна з іменем Трисмегістра, та являє собою

безмежну бібліотеку. Це символічний простір акумулює нескінченне знання, а доступ до нього можливий лише через Чорну книгу, котра зовнішнім виглядом нагадує окультні тексти й постає як своєрідний портал у світ знання, що перегукується з герметичною традицією.

Як ми могли побачити з попередніх підрозділів, із реального світу відеоігри (особливо сучасні) активно запозичують широкий спектр явищ, що варіюються від загальноабстрактних до вкрай конкретних. Тут до абстрактних належать, наприклад, політичний і державний устрій вигаданих країн Тамріелю: так, у Скайрмі влада належить ярлам, а Імперія демонструє очевидні паралелі з Давнім Римом. Подібні аналогії простежуються і в історії світу, і в його літературній традиції, адже у структурі наративу та в окремих сюжетних мотивах чітко відображено запозичення з міфологій реальних народів і культур. Поряд із цим у віртуальному просторі можна спостерігати й конкретніші елементи матеріальної культури: стилістику архітектури та побутових будівель, одяг, обладунки, зброю, а також численні предмети щоденного вжитку. В цій серії ігор серед таких об'єктів особливе місце займають традиційні та класичні музичні інструменти, на прикладі яких також можна дослідити способи введення реальних артефактів у віртуальну реальність гри.

У серії відеоігор «The Elder Scrolls» репрезентовано духові, ударні та струнні музичні інструменти, що виконують як декоративну, так і свою пряму функцію в межах ігрового світу. Серед духових інструментів насамперед представлені бойові та мисливські роги, характерні для багатьох світових культур. Зокрема, котрингський горн (котринги є вигаданим народом у межах ігрового всесвіту) являє собою ріг великої тварини, за формою близький до коров'ячого, оснащений невеликим металевим мундштуком на загостреному кінці.

Нордський бойовий ріг виготовлений із білого рогу невизначеної великої тварини та прикрашений металевими елементами з характерними переплетеними орнаментами на обох кінцях і в центральній частині інструмента. Розміщення металевих елементів на нордському бойовому розі викликає

асоціації зі скандинавськими рогами, а характер орнаментів стилістично перегукується з урнеським стилем мистецтва вікінгів, для якого властиві складні переплетені, зазвичай асиметричні візерунки (Gritton, 2017, р. 5). Водночас ці орнаменти не відтворюють одну з ключових ознак урнеського стилю, а саме виразну анімалістичність. Паралельно форма ліній нагадує кельтські вузли, однак без властивої їм симетрії. На вузькому кінці рогу також розміщено мундштук, що відповідає загальній логіці конструкції подібних інструментів.

Імперський бойовий ріг представлений у вигляді довгої вузької труби. Попри назву «ріг», за формою цей інструмент чітко нагадує лур – музичний інструмент бронзової доби, поширений у Скандинавії. Мундштук є невіддільною частиною труби та не відокремлюється, а розтруб перекритий пласким диском (Martens, 2023, р. 146). У реальному світі лури найчастіше мали вигнуту форму, проте існували й прямі варіанти, саме таку форму і відтворено в грі.

Окремо варто згадати ріг Юргена Закликача Вітру, який має вигляд темного закрученого рогу з чітко вираженою природною текстурою, з повною відсутністю металевого оздоблення та мундштука. Серед реальних музичних інструментів найближчий аналог – це шофар, давній єврейський духовий інструмент, виготовлений із рогу (найчастіше барана), хоча використовувалися й роги інших тварин із закрученою формою. Для шофара також є типовою відсутність мундштука та додаткових отворів для регулювання висоти звуку (Vetter, n. d.).

У грі присутні й духові інструменти, що, на відміну від наведених вище, зберегли свої автентичні назви та безпосередньо відсилають до конкретних культурних традицій. Корну є давньоримським бронзовим інструментом у формі довгої закрученої труби, який застосовувався у військовій та церемоніальній практиці. Довжина корну сягала приблизно трьох метрів, а його форма нагадувала літеру G і мала поперечну розпірку, що допомагала музикантові підтримувати вагу інструмента на плечі (Cornu, 2017). У віртуальному світі гри корну логічно асоціюється з Імперією та досить точно повторює форму і розміри

свого реального історичного прототипу, однак використовується переважно як декоративний об'єкт без демонстрації звукових функцій.

Пунгі – це традиційний індійський духовий інструмент, що має вигляд невеликої дудки з двома язичками, закріпленими на округлій камері, яку зазвичай виготовляли з гарбуза. Інструмент часто фарбували в червоний колір. Пунгі застосовується переважно в народній і ритуальній музиці, однак насамперед асоціюється з громадами заклинателів змій Північної Індії, котрі використовували його гіпнотичний носовий тембр для «зачаровування» змій під час виступів (Kasudhan, 2024, p. 35). У серії «The Elder Scrolls» цей інструмент з'являється в декількох ранніх іграх, де неігрові персонажі за допомогою гри на пунгі взаємодіють зі зміями, що підкреслює пряме запозичення культурного контексту реального світу.

Серед інших духових музичних інструментів, представлених у серії «The Elder Scrolls», можна спостерігати флейти, панфлейту і різновиди дудок. Це переважно прості за конструкцією інструменти, інколи додатково оздоблені різьбленням або орнаментальними візерунками, котрі неможливо однозначно співвіднести з якоюсь конкретною історичною чи етнокультурною традицією. Їхні тривимірні моделі відтворені за узагальненим, умовно «універсальним» образом реальних духових інструментів, без чіткої прив'язки до певного регіону чи народу. Водночас у деяких випадках можна зафіксувати окремі матеріальні характеристики, які опосередковано відсилають до реальних прототипів. Так, наприклад, панфлейта в грі має добре виражену текстуру, характерну для тропічних порід деревини, що є типовим матеріалом для виготовлення подібних інструментів у реальному світі.

Крім цього, у віртуальному просторі гри присутні абсолютно фентезійні духові інструменти, створені з частин міфічних істот, зокрема драконів. До них належать велетенські бойові роги, оздоблені металевими елементами та литими декоративними фігурами, які зазвичай розміщені на спеціальних підставках і виконують радше символічну або ритуальну функцію. Такі інструменти є повністю продуктом художньої уяви розробників і не мають прямих аналогів у

реальній культурі. Проте навіть у цьому випадку форма інструментів, принципи розміщення декоративних елементів, а також наявність або відсутність мундштука чітко наслідують логіку конструкції реальних духових інструментів, описаних вище.

Ударні музичні інструменти в серії ігор представлені надзвичайно різноманітно. До них належать численні типи барабанів, гонги, дзвони та дзвіночки, а також менш відомі регіональні інструменти, які у грі зберегли свої автентичні назви. Одним із таких прикладів є сарон, традиційний індонезійський інструмент, що складається з п'яти або семи бронзових прямокутних планок, розміщених на видовженій дерев'яній основі-резонаторі, по яких ударяють спеціальними дерев'яними молоточками (Vetter, n. d.). Корпус сарона в реальній традиції часто прикрашають рослинними орнаментами, намальованими золотистими фарбами, що достатньо точно відтворено й у віртуальному світі гри.

Іншим показовим прикладом є тар – барабан, що виник у давніх культурах Месопотамії, зокрема на території Персії за часів Сасанідської імперії приблизно з III по VII століття н. е., і згодом поширився на простори Близького Сходу, Центральної Азії та Середземномор'я (Organology: Musical Instruments Encyclopedia, 2025). Для цього інструмента характерна широка верхня шкіряна мембрана та відносно мала глибина дерев'яного корпусу, який повністю прихований під шкіряним покриттям. У грі тар додатково прикрашений орнаментальними елементами, тоді як у реальній традиції поверхню інструмента зазвичай залишають без декоративного оздоблення.

Виокремити точні реальні прототипи більшості барабанів, представлених у грі, досить складно, оскільки вони мають загальні назви без конкретних уточнень, а їхні описи пов'язані виключно з вигаданими народами або расами світу Нірну. Як й у випадку з флейтами та дудками, значна частина барабанів змодельована як збірний, узагальнений образ кількох реальних інструментів. Водночас у їхній формі та конструкції можна простежити окремі характерні риси, притаманні конкретним культурним традиціям.

Так, частина барабанів, зокрема каджитські барабани у Фаргрейві, а також аргоніанські й нордські зразки, за своєю формою та конструкцією нагадують мридангу (двосторонній індійський барабан з глиняною основою, рясно перетягнутий уздовж циліндра тонкими шкіряними ремінцями (Organology: Musical Instruments Encyclopedia, 2025)), дімай (традиційний двосторонній непальський барабан, виготовлений із видовбаного стовбура дерева і так само перетягнутий шкіряними ремінцями (Prajarati, n. d.)), а також генданг індунг (двосторонній яванський барабан, корпус якого видовбувався з цілісного дерев'яного стовбура, а мембрани виготовляли з дубленої буйволячої шкіри, натягнутої на ротангові обручі та перехрещеної шкіряними ремінцями, що утворювали характерний зигзагоподібний візерунок (Vetter, n. d.)).

Інші барабани, зокрема оркські й реманські військові барабани, за своїми розмірами та способом встановлення подібні до великих китайських військових барабанів чжангу (Rom, 2020) або до японських тайко – великих барабанів, встановлених на спеціальних стійках. Тайко поділяються на кілька типів залежно від розміру і звучання: одайко, сіме-дайко та чу-дайко (Organology: Musical Instruments Encyclopedia, 2024). Традиційні тайко виготовляють зі стовбура японського кедрового дерева або кипариса, а мембрани – з коров'ячої шкіри. По обидва боки дерев'яного корпусу розміщуються спеціальні металеві елементи з великими кільцями, що сприяють посиленню резонансу. Такі барабани призначені для проєкції звуку на значні відстані й історично використовувалися як у військовому контексті, так і під час релігійних та календарних фестивалів (буддійських або синтоїстських) (Malm, 2000).

Водночас у серії ігор можна віднайти й винятковий приклад максимально наближеного до оригіналу відтворення конкретного історичного ударного музичного інструмента, а саме аканського барабана, створеного у XVIII столітті на території Західної Африки. Зазначений артефакт був пізніше виявлений у колонії Вірджинія в Північній Америці та нині зберігається в Британському музеї як один із найдавніших афроамериканських музичних об'єктів, що дійшли до нашого часу (TalkAfricana, 2022). Розробники гри досить ретельно відтворили

характерну, легко впізнавану форму інструмента, а також специфічне різьблення дерев'яної основи, яке є однією з ключових ознак цього барабана. Водночас назва інструмента в ігровому світі була змінена відповідно до внутрішньої логіки сеттингу і фігурує як оркеський барабан.

Гонги в іграх серії постають одними з найбільш декоративно прикрашених музичних інструментів. Здебільшого вони складаються з металевої пласкої тарілки із загнутим донизу обідком, підвішеної на різьблених дерев'яних рамах, вкритих складними орнаментами. Металеві диски можуть мати або майже пласку форму з ледь окресленим випуклим колом у центрі, або ж чітко виражений центральний горбик. Так, Ельсвейрський гонг (вигадана країна) має форму з характерним потовщенням у центрі, що притаманно гонгам сунданців, одного з народів острова Ява (Vetter, n. d.). Ще виразнішою є подібність дерев'яної рами, на якій підвішений інструмент: різьблені вертикальні перекладини округлих обрисів у поєднанні з прямою горизонтальною балкою, над якою розміщена складна дерев'яна декоративна композиція, оздоблена золотою фарбою.

Гонг дому Хлаалу, впливової дворянської родини однієї з ельфійських держав, значно більше нагадує китайський тамтам. Це пласка, злегка випукла металева тарілка без центрального потовщення, виготовлена з кованої бронзи. Поверхня тамтаму традиційно поділяється на дві зони: вузьку смугу по периметру країв та велике кругле «плато» в центральній частині інструмента (Vetter, n.d.). У реальних гонгах ці секції часто розрізняються за кольором металу, тоді як у грі поверхня тарілки є однотонною, а центральне плато виділене завдяки незначному виступанню вперед і чіткіше окресленому краю. Дерев'яна рама в цьому разі має перекладини з квадратної форми, що характерно, зокрема, для китайських храмових дзвонів.

Окрім гонгів, у грі представлені як великі дзвони, так і менші дзвіночки, що підвішуються у внутрішніх приміщеннях. Вони виготовлені з різноманітних матеріалів, зокрема з металу, бамбуку або видовжених кісток. У віртуальному просторі гри присутній навіть великий кам'яний дзвін, оздоблений орнаментами,

що безпосередньо відсилає до найдавніших китайських традицій використання кам'яних ударних інструментів.

Найбільш складним і цікавим інструментом цієї категорії є б'яньчжун (у грі відомий як дзвони Шостого дому) – традиційний китайський музичний інструмент, що складається з набору бронзових дзвонів різного розміру, підвішених у визначеному порядку на дерев'яній рамі (Organology: Musical Instruments Encyclopedia, 2025). Кількість дзвонів у таких наборах варіюється від кількох одиниць до масштабних ансамблів, що налічують понад шістдесят дзвонів і формують повну тональну систему. У грі цей інструмент легко впізнається завдяки характерній формі дзвонів, а саме злегка сплюснутому циліндру з овальним вирізом у нижній частині та рядами рельєфних «шипів», розташованих по всій поверхні. У реальній традиції дзвони б'яньчжун часто прикрашалися складними орнаментами, зображеннями драконів, феніксів і давньокитайськими написами. У грі вони декоровані переважно геометричними візерунками, а також написами й рунами (вигадової мови), розміщеними вздовж та поблизу рами. Історично б'яньчжун використовували в придворній музиці, релігійних церемоніях і королівських процесіях. У межах ігрового світу їхня функція є здебільшого декоративною, проте просторове розміщення та контекст оточення наративно підкреслюють ритуальне призначення.

Струнні музичні інструменти у віртуальному просторі гри репрезентовані значно ширше та різноманітніше, ніж інші групи інструментів. До них належать, зокрема, лютня і ліра, які є одними з найпоширеніших і найусталеніших образів у відеоіграх жанру фентезі, а також арфа, що у грі відтворена з високим рівнем деталізації як у формі, так і в декоративних елементах. Водночас низка інструментів у грі позначена загальною назвою *лютні*, проте аналіз їхньої конструкції, форми корпусу та кількості струн свідчить, що серед них фактично наявні й інші типи струнних інструментів, зокрема мандоліна, бузукі, арфа-лютня та лютня-гітара. Особливо виразною є схожість 3D-моделей арфи-лютні та лютні-гітари з низкою реальних музейних експонатів, що вирізняються

незвичними конструктивними рішеннями й складним декоративним оздобленням (Miner, 2022).

Серед представлених у грі лір можна також виділити р'отту, або англосаксонську ліру, а також давньогрецьку ліру (*chelys*), яка у віртуальному світі отримала назву *ліри мінотавра*. Остання відтворена як інструмент, виготовлений з рогів і панцира черепахи, що відповідає античним давнім інструментам, а також, власне, міфу про їхнє походження – створення ліри Гермесом.

До інструментів, що зберегли в грі свою автентичну назву і впізнаваний вигляд, належить також танбур – струнний інструмент із довгою та відносно тонкою шийкою, який посідає важливе місце в турецькій класичній і традиційній музиці. Його конструкція характеризується напівсферичним або грушоподібним дерев'яним корпусом і значною кількістю ладів (Organology: Musical Instruments Encyclopedi, 2025). Окрім Туреччини, танбур поширений також у регіонах Південної та Центральної Азії. У грі корпус інструмента прикрашений невеликим орнаментом, хоча в реальній музичній традиції танбур зазвичай не має декоративної інкрустації.

Ще одним прикладом є канун – щипковий струнний інструмент на кшталт цитри, що вирізняється пласкою трапецієподібною формою резонаторної коробки й наявністю 26 струн. Канун традиційно розміщують горизонтально на колінах виконавця або на спеціальній поверхні, а звук добувають за допомогою маленьких плектрів або медіаторів, закріплених на вказівних пальцях обох рук (Organology: Musical Instruments Encyclopedia, 2025). Корпус інструмента зазвичай прикрашають орнаментами та різьбленням. Канун є поширеним на Близькому і Середньому Сході, що також відображено в ігровому контексті, адже його «віддали» каджитам – пустельному народу гри.

Есрадж – індійський смичковий струнний інструмент із широкою та довгою шийкою. Він має чотири основні струни, від п'ятнадцяти до двадцяти симпатичних струн, а також від шістнадцяти до дев'ятнадцяти ладів (Fenilkumar,

2025). У грі цей інструмент доступний для використання персонажем гравця, що підкреслює його функціональну, а не лише декоративну роль.

Гучжен – традиційна китайська цитра з характерною довгою аркоподібною декою. Найдавніші форми гучжену датуються періодом Воюючих держав (475–221 pp. до н. е.), що підтверджують археологічні знахідки та письмові джерела (Organology: Musical Instruments Encyclopedia, 2025). Шовкові струни інструмента спираються на рухомі підставки, або мости, які виготовляли з дерева чи слонової кістки. Традиційно гучжен оздоблювався складним різьбленням й орнаментами, покритими золотою фарбою, що також знайшло відображення у візуальному оформленні інструмента в грі.

У «The Elder Scrolls V: Skyrim» гравець також може натрапити на скальдів, які співають або декламують поезію в тавернах і містах. Скальди у скандинавській культурі були поетами й декламаторами, що створювали як еддичну (міфологічну, героїчну й етичну), так і скальдичну поезію (зазвичай присвячену політичним подіям і баталіям). Еддичні вірші мали діалогічну структуру і рідко описували війни, тоді як скальдичні, навпаки, концентрувалися на бойових подвигах і величанні правителів. У «Skyrim» скальди відтворюють цю традицію: вони виконують пісні про героїв і сучасні події, зокрема з огудною поезією, що висміює поразки. Як супровід персонажі в грі використовують барабан, флейту або лютню (персонаж гравця водночас грати на цих інструментах не може, лише підбирати й додавати до інвентарю як предмети на продаж).

Серія «The Elder Scrolls» є чудовою репрезентацією того, як розробники відеогри можуть вибудовувати цілісний «віртуальний всесвіт» із власною історією, міфологією, космогонією, релігійними системами та внутрішньою літературою, формуючи ефект культурної глибини, співмірної з культурою реального світу і традиційними наративними медіа. Лор серії водночас спирається на міфологічні образи й мотиви реальних культурних традицій. Найвиразніше це проявляється у п'ятій грі серії – «Skyrim», де скандинавський культурний код відтворюється як у матеріальній культурі й локальній топоніміці,

так і в структурі пантеону й окремих образах божеств, які поєднують у собі впізнавані прототипи й авторську переінтерпретацію. Водночас важливим механізмом занурення стає і «предметний» шар світу, зокрема музичні інструменти, що демонструють широкий спектр запозичень: від узагальнених форм до впізнаваних історичних артефактів зі збереженням назв і культурних асоціацій.

3.10. «Smite»: боги, епічні герої, хтонічні чудовиська

Як ми з'ясували, у відеоіграх можна простежити широкий спектр використання міфологічних елементів. Це проявляється як у прямому запозиченні міфів і персонажів різних народів світу, так і в їх авторському переосмисленні або модифікації, що надає знайомим образам нових відтінків. У цифровому просторі зустрічаються як міфологеми, тобто сталі сюжетні мотиви чи символи, так і образи конкретних героїв та богів. Ігрові персонажі, запозичені з міфології, можуть бути одразу впізнаваними для широкої аудиторії (наприклад, Зевс чи Тор), або ж навпаки – знайомити гравців з маловідомими у світі культурами й релігійними системами, відкриваючи нові горизонти знань.

Одним із найбільш показових прикладів подібної інтеграції міфології у відеоігровий простір є «Smite» – багатокористувацька бойова онлайн-арена (МОВА, *multiplayer online battle arena*), створена студією Titan Forge Games і видана Hi-Rez Studios у 2014 році. Водночас історія цього проєкту почалася раніше: у 2012 році гра стала доступною в закритому бета-тесті, а вже в 2013 році – у відкритому. Її швидкий розвиток і розширення фан-бази засвідчили зростальний інтерес аудиторії до гри – незважаючи на те, що жанр МОВА має двох ігрових гігантів («Dota2» та «Ligue of Legends»), які не дають можливості іншим іграм цього жанру довго протриматися в «живому» стані, «Smite» вдалося знайти своє місце й аудиторію і, можна припустити, що не останньою чергою

саме через те, що персонажі гри – це персонажі міфів, інтерес до яких доволі поширений.

Сьогодні «Smite» продовжує активно розвиватися: у січні 2024 року під час чемпіонату світу з цієї дисципліни було офіційно анонсовано вихід «Smite 2» (принцип і суть гри ті самі, проте з покращеною графікою, оновленими механіками, новими персонажами). Розробкою, як і в разі з першою частиною, займалася студія Titan Forge Games. При цьому розробники наголосили, що не планують повністю відмовлятися від підтримки першої гри, прагнучи паралельно розвивати обидва проєкти. І вже 14 січня 2025 року друга частина стала доступною для гравців (хоча й перебуває на стадії відкритого бета-тесту). Це рішення демонструє стратегію студії, спрямовану на одночасне утримання вже наявної спільноти фанатів і залучення нової аудиторії.

Основна суть ігрового процесу «Smite» та «Smite 2» полягає у змаганні двох команд, що складаються з трьох або п'яти гравців. Формат гри різноманітний: від класичних боїв на арені до масштабних баталій на великій мапі, де ключовою метою є знищення титана – бази супротивника. Така структура допомагає гравцям зануритися в динамічний і стратегічно складний процес, де кожен персонаж має унікальні здібності й властивості, пов'язані з його міфологічним прототипом.

В першій грі ігровими персонажами виступають боги шістнадцяти «пантеонів» (як назвали це розділення в грі): артуріанського, вавилонського, китайського, кельтського, єгипетського, грецького, великих древніх, індуїстського, японського, мая, скандинавського, полінезійського, римського, слов'янського, вуду та йоруба. Два з цих пантеонів, хоч і виокремлені в окремі на рівні з реальними, проте до одного входять персонажі легенд про короля Артура, які не є богами, а другий – є авторським, тобто створений із персонажів всесвіту Г. Лавкрафта, який майже за сто років свого існування в популярній культурі перетворився на окрему міфологію (Міфи Ктулху). Однак навіть у межах класичних пантеонів гра не обмежується лише божествами. У «Smite» можна зустріти й хтонічних чудовиськ, епічних героїв, персонажів казок чи просто

міфічних істот. Так гра створює унікальний культурний простір, де на одному полі бою можуть зустрітися Зевс, Ктулху, Кухулін, Баба-Яга та Кецалькоатль.

Загалом у першій грі налічується 130 персонажів:

- Артуріана (4): король Артур, Ланселот, Мерлін, Фея Моргана;
- шумеро-аккадська міфологія (3): Гільгамеш, Іштар, Тіамат;
- давньогрецька міфологія (24): Ахілл, Афродіта, Аполлон, Арахна, Арес, Артеміда, Афінa, Атлас, Кербер, Харон, Харибда, Хірон, Кронос, Гадес, Гера, Мантикора, Медуза, Немезида, Ніка, Персефона, Посейдон, Скілла, Танатос, Зевс;
- римська міфологія (11): Бахус, Беллона, Купідон, Дискордія (грецьк. – Ерида), Геркулес, Янус, Меркурій, Нікс, Сильван, Вулкан, Терра;
- індійська міфологія (9): Агні, Бакасура, Ганеша, Калі, Кумбхакарна, Рама, Равана, Вамана, Шива;
- скандинавська міфологія (16): Фафнір, Фенрір, Фрейя, Геймдалль, Гель, Йормунганд, Локі, Одін, Рататоск, Скаді, Соль, Суртр, Тор, Тюр, Улль, Імір;
- єгипетська міфологія (15): Онуріс (Анхур), Анубіс, Баст, Геб, Ізіда (Есет), Хепрі, Нейт, Нут, Осіріс, Ра, Серкет, Сет, Себек, Тот, Нут;
- китайська міфологія (15): Ао Куанг, Чан'Є, Да Жи, Ерлан Шень, Гуань Юй, Хе Бо, Хо Ї, Джинг Вей, Нью-ва, Не Жа, Сунь Укун (Король мавп), Сінь Тянь, Чонг Куй, Ю Хуанг (Нефритовий імператор), Мулан;
- міфологія мая (10): Ах Музен Каб, Ах-Пуч, Авілікс, Кабракан, Камазоц, Чаак, Хун Батз, Іш-Чель, Кукулькан (Кетцалькоатль), Шибаланке;
- японська міфологія (9): Аматарасу, Баке Куджіра, Данзабуро, Хачіман, Ідзанаі, Кудзенбо (каппа), Райджін, Сусаноо, Цукуйомі;
- кельтська міфологія (5): Артїо, Кернун (Цернун), Кліодна, Кухулін, Морріган;
- слов'янська міфологія (2): Чорнобог, баба Яга;
- полінезійська міфологія (2): Мауї, Пеле;
- гаїтянське вуду (2): Барон Семеді (Барон Субота), Маман Бріджит;
- міфологія йоруба (2): Олорун, Ємойя;

- міфи Ктулху (за Г. Лавкрафтом) (1): Ктулху.

Розробники поступово переносять у другу гру персонажів першої, проте крім них в «Smite 2» також періодично додають абсолютно нових, не репрезентованих у першій грі персонажів. Щобільше, кількість «пантеонів» також розширили, додавши до вже перелічених корейський пантеон і пантеон, який назвали «арабські історії» (*arabian tales*), натхненного збіркою «Казки тисяча й однієї ночі».

На момент написання нашої роботи в другій грі доступні 15 «пантеонів» і 67 ігрових персонажів, тобто не всі персонажі першої гри поки перенесені в другу, як і не всі «пантеони» (не вистачає слов'янського та лавкрафт'янського). Також у грі наявні й нові, представлені лише в ній (нових персонажів загалом чотири, а нових пантеони – два):

- Артуріана (3): король Артур, Мордред, Фея Моргана;
- шумеро-аккадська міфологія (1): Гільгамеш;
- давньогрецька міфологія (17): Ахілл, Афродіта, Аполлон, Арес, Артеміда, Афіна, Кербер, Харон, Хірон, Гадес, Геката, Медуза, Немезида, Посейдон, Скілла, Танатос, Зевс;
- римська міфологія (9): Бахус, Беллона, Купідон, Дискордія (гр. Ерида), Геркулес, Янус, Меркурій, Сильван, Вулкан;
- індійська міфологія (4): Агні, Ганеша, Калі, Рама;
- скандинавська міфологія (8): Фенрір, Йормунганд, Локі, Одін, Соль, Тор, Улль, Імір;
- єгипетська міфологія (7): Онуріс (Анхур), Анубіс, Ізида, Геб, Хепрі, Нейт, Нут, Осіріс, Ра, Себек;
- китайська міфологія (8): Да Джи, Мулан, Гуань Юй, Хо Ї, Джинг Вей, Не Жа, Нюй-ва, Сунь Укун (Король мавп);
- міфологія май (6): Авілікс, Кабракан, Чаак, Хун Батз, Кукулькан (Кетцалькоатль), Шбаланке;
- японська міфологія (5): Аматарасу, Данзабуро, Ідзанами, Сусаноо, Цукуйомі;

- кельтська міфологія (3): Артїо, Кернун (Цернун), Морріган;
- полінезійська міфологія (1): Пеле;
- гаїтянське вуду (1): Барон Семеді (Барон Субота);
- міфологія йоруба (1): Ємойя;
- корейська міфологія (1): принцеса Барі;
- казки тисяча й однієї ночі (1): Аладдін.

Як видно з наведених списків, найбільше персонажів запозичено з культур, пам'ятки яких найкраще збереглися до нашого часу та які є найбільш знаними чи популярними (зокрема й через широку їх репрезентацію в популярній культурі): давньогрецька, скандинавська, китайська та єгипетська.

До складу ігрових персонажів у «Smite» та «Smite 2» обов'язково входять верховні й найзначущі боги кожного пантеону, а також найвідоміші хтонічні істоти й епічні герої, які стали символами тієї чи іншої міфологічної традиції. Отже, гра пропонує не лише розважальний, а й пізнавальний аспект – крім того, що гравці можуть дізнатися імена нових, невідомих їм раніше персонажів, про кожного бога в грі можна прочитати коротку довідку, де описана його роль і місце в міфології, функції та сфери впливу, основні діяння (проте невідомо, якими саме джерелами користувалися розробники для створення цих довідок). Візуальний дизайн персонажів створений із чіткою орієнтацією на їхню культурну приналежність: їхній зовнішній вигляд, одяг, зброя та атрибути відповідають етносу й часовому періоду, з міфології якого запозичений персонаж. Так гра виступає своєрідною інтерактивною енциклопедією міфологічних персонажів, доступною для широкої аудиторії.

Щодо ігрової механіки, то «Smite» застосовує систему класів, традиційну для багатьох багатокористувацьких ігор (це стосується саме першої гри, адже в другій цю систему опустили, зробивши персонажів універсальнішими та створивши систему атрибутів). Кожен персонаж належить до певного класу, що визначає його стиль бою, зброю та функції у команді. Виділяють п'ять основних класів: маги, воїни, мисливці, стражі й асасини. Окрім того, кожен персонаж має набір навичок, що відсилає безпосередньо до його міфологічного прототипу (це

стосується й другої гри). І йдеться тут не лише про зовнішність чи вбрання, а про вміння та здібності, які в грі максимально наближені до тих характеристик, що приписувалися божеству чи істоті в народних переказах.

Кожен ігровий герой має чотири активні навички, якими безпосередньо керує гравець, й одну пасивну, що активується автоматично за певних умов. Ці здібності продумані так, щоб відповідати сферам впливу чи символіці персонажа в міфології. Наприклад, Тор постає у вигляді рудобородого велетня з молотом Мйольніром, котрий, як і в скандинавських міфах, завжди повертається до власника після кидка. У грі навіть відображено символічні печатки, що, за легендою, давали змогу богу підіймати цю зброю. Усі бойові здібності Тора пов'язані з блискавкою та громом – стихіями, за які він відповідав у пантеоні.

Локі натомість належить до класу асасинів. Його ігрова модель повністю побудована на хитрощах, ілюзіях і несподіваних атаках. Майже всі його здібності зорієнтовані не на відкритий прямий бій, а на те, щоб заплутати супротивника, відволікти його чи вдарити з тіні. Такий підхід чітко відображає сутність Локі як трикстера – бога обману і підступності, котрий у міфах здобував перемогу радше завдяки кмітливості, ніж фізичній силі.

Ще одним вражаючим прикладом є Йормунганд – світовий змій зі скандинавської міфології. Розробники підкреслили його колосальні розміри, зробивши так, що в грі гравець бачить лише голову і частину тулуба, тоді як решта тіла, згідно з міфами, охоплює всю землю і ховається під нею. Образ Йормунганда справляє ефект грандіозності й демонструє, як уважно дизайнери ставилися до візуалізації міфічних образів.

Одін також зображений максимально автентично: він постає без одного ока, яке пожертвував заради можливості випити з джерела мудрості Міміра. Цей елемент підкреслює його прагнення до знань і готовність до самопожертви заради вищої мети – риси, що відрізняли його в скандинавському пантеоні.

Не менш цікавою є репрезентація єгипетських богів. Тут дизайнери «Smite» спиралися на класичні іконографічні образи. Так, Ра має голову сокола, а на його грудях розташований золотий сонячний диск – головний символ

сонячного божества (хоча у традиційних зображеннях він мав розміщуватися над головою). В оздобленні його одягу можна побачити численні елементи у формі золотої кобри – втілення захисної сили, що оберігала царську владу в Давньому Єгипті. Уміння Ра в грі безпосередньо пов'язані з сонячною енергією та зціленням.

Осіріс, цар потойбічного світу, представлений у вигляді мумії з традиційними атрибутами влади – скіпетром і ціпом. Цей образ повністю відповідає його іконографії в єгипетських релігійних текстах і на розписах гробниць, де Осіріс завжди постає як втілення вічного правителя та судді мертвих. Анубіс – має шакалячу голову та може схопити супротивника, обмотавши його бинтами (він був пов'язаний з практиками муміфікації).

Буквально кожен персонаж вирізняється характерним дизайном, який запам'ятовується та впадає в око, зберігає основні характеристики й атрибути персонажів, котрі можна віднайти про них в міфах. А навички, своєю чергою, додають до цього окремих тонкощів, надаючи гравцеві ще більше візуальної інформації про ті чи інші аспекти персонажа.

«Smite» та «Smite 2» демонструють одну з найбільш наочних моделей того, як відеогра може візуально відтворювати й інтерпретувати образи та портрети міфічних й епічних персонажів, хтонічних чудовиськ, персонажів казок і перетворювати міфологічний матеріал на динамічний інтерактивний досвід, поєднуючи розважальну функцію з потенційно пізнавальною. Зважаючи на жанр МОБА, ці ігри не мають сюжету (крім загального умовного – «війни богів»), тому не містять відтворення традиційних мотивів і сюжетів. Проте важливо, що навіть так міфологізм не обмежується лише назвами або зовнішніми атрибутами персонажів: він вбудований в ігрові механіки через систему здібностей, які відсилають до функцій, символіки та ролей персонажів. Міфологія стає структурним елементом самого ігроладу. Водночас візуальна репрезентація персонажів орієнтована на їхню культурну впізнаваність (одяг, зброя, іконографічні маркери) та підсилює ефект «інтерактивної енциклопедії», завдяки якій гравець отримує можливість не лише грати за персонажа, а й співвідносити

його образ із міфологічним першоджерелом. Приклад «Smite» засвідчує й характерну рису сучасної популярної культури: різномірні міфологічні образи в грі неминує підпорядковуються вимогам жанру та комерційного продукту, через що образи можуть спрощуватися або отримувати певний рівень сучасної художньої інтерпретації.

3.11. «God of War»: міфологічна епопея

«God of War» – це франшиза відеоігор у жанрі пригодницького бойовика, створена Девідом Джеффі та розроблена американською студією Santa Monica Studio, що належить японській компанії Sony. Серія була започаткована у 2005 році на ігровій консолі PlayStation 2 та з часом перетворилася на одну з провідних і флагманських серій для платформи PlayStation. На сьогодні вона має дев'ять основних частин, що були випущені на різних ігрових платформах.

Основою сюжету серії є міфологія кількох різних культур, навколо якої вибудовується розвиток подій. Центральним персонажем виступає Кратос – вигаданий персонаж, спартанський воїн, що згодом стає богом війни та вступає у конфлікт із різними міфологічними пантеонами. Перші ігри серії побудовані на основі грецької міфології, й події розгортаються в альтернативній версії давньої Греції, де поряд із людьми мешкають олімпійські боги й інші істоти грецької міфології. Сюжет оповідає про шлях помсти Кратоса проти олімпійських богів («God of War» (2005), «God of War II» (2007), «God of War: Betrayal» (2007), «God of War: Chains of Olympus» (2008), «God of War III» (2010)), «God of War: Ghost of Sparta» (2010), «God of War: Ascension» (2013)). У пізніших частинах – «God of War» (2018) та «God of War Ragnarök» (2022) – сюжет переноситься у простір скандинавської міфології, де головний герой стає на шлях спокути. Водночас у сюжет вводиться додатковий головний персонаж – син Кратоса Атрей, з яким він взаємодіє та зустрічає або вступає у протистояння з різними скандинавськими божествами й міфічними істотами.

Ім'я головного героя ігор було вигадане вже на пізньому етапі розробки першої гри, коли його образ і характерні риси були повністю розроблені. Творці на той час не знали про існування міфологічного божества на ім'я Кратос, який з'являється у міфах про Прометея та заковує титана за вказівкою Зевса. Ім'я ж ігрового персонажа було обрано випадково, оскільки слово «κράτος» у грецькій мові означає «сила», і в контексті хотіли використати саме цей аспект.

Стіг Асмуссен, котрий працював над першими двома частинами серії та виступив режисером «God of War III», назвав таку випадковість у виборі імені «щасливою помилкою». Він підкреслив, що як персонаж відеогри, так і Кратос із міфів про Прометея у певному сенсі є «пішаками» в руках вищих сил (Quinio, 2010).

Образ ігрового Кратоса зовні хоча й не вписується у вигляд жителя давньої Греції – чого навмисне прагнули розробники, але попри те він також значною мірою спирається на риси різних героїв давньогрецьких міфів й епосу, зокрема на образи Персея, Тесея та Ахілла. Однак найбільший вплив на створення цього персонажа справив образ Геракла (у римській традиції – Геркулеса) (Chmielewski, 2016). У третій частині серії він навіть з'являється під романізованим іменем і постає як зведений брат Кратоса, що ще більше підкреслює паралелі між цими героями.

Сюжет усіх ігор серії вигаданий, проте ввібрав у себе безліч міфологічних персонажів та образів, мотивів, об'єктів і локусів. Розглянемо суть сюжету кожної гри за порядком.

У «God of War» гравець проходить історію спартанського воїна на ім'я Кратос. Після десяти років служби олімпійським богам він отримує завдання від Афіни – відшукати скриню Пандори, яка є ключем до перемоги над Аресом, Богом війни, що чинить руйнування в Афінах. Через низку флешбеків гравець дізнається, що колись Кратос служив самому Аресу – бог урятував його та його армію від знищення, але обдунив Кратоса, примусивши вбити власну родину, що й перетворило воїна на «Примару Спарти». У фіналі Кратос знаходить скриню Пандори (в міфології насправді пітос – глиняний глек округлої форми) та,

вбивши Ареса, сходить на Олімп, аби стати новим Богом війни. Хоча, як уже було зазначено, історія не є відтворенням справжнього конкретного міфу. Однак можемо побачити, що вона побудована на фундаменті реальних міфологічних й епічних мотивів: в «Іліаді» описувалося протистояння та боротьба Афіни й Ареса, мотив божественного порятунку за послугу та обман смертного вищою істотою, сходження смертного на Олімп і піднесення до бога через перемогу над богом та здобуття його сили собі.

«God of War II» продовжує історію першої гри: розлючений на інших грецьких богів Кратос чинить руйнування в місті Родос. У конфлікт втручається Зевс, але Кратоса рятує титан Гея. Вона повідомляє, що тепер він мусить знайти Сестер Долі (мойр), які можуть змінити його долю та врятувати від смерті від рук Зевса. Кратос успішно здійснює пошук і майже вбиває бога, однак Афіна жертвує собою, щоб урятувати Зевса і зберегти Олімп. Перед смертю вона відкриває Кратосу правду: він є сином Зевса, а батько зрадив його через страх. Після цього Кратос приєднується до Геї та титанів у війні проти Олімпу. В сюжеті другої гри виразно виділяється мотив протистояння поколінь богів, а саме титанів й олімпійців. Герой же вирушає в подорож, щоб змінити свою долю, а через спорідненість Зевса і Кратоса та страх громовержця перед сином реалізований мотив самовтілюваного пророцтва – Зевсу було напророчено, що син буде сильнішим за нього і може спричинити загибель бога (власне тому в міфології він поглинув першу дружину Метиду, коли та завагітніла – бо боявся, що в неї народиться син). Мотив самовтілюваного пророцтва ми також можемо віднайти в міфах про Едіпа.

«God of War: Betrayal» продовжує історію попередніх ігор серії, а хронологічно події гри відбуваються між God of War: Ghost of Sparta (2010) і God of War II (2007). У сюжеті представлені такі персонажі, як Аргос – велетенський улюбленець богині Гери (в міфології – син Зевса і Ніоби, багатоокий велетень), а також Церікс – син Гермеса і головний антагоніст цієї частини серії. Деякі божества залишаються «невидимими» в подіях – згадуються, але в самій грі не з'являються, зокрема Зевс і Гадес.

На початку історії Кратос очолює спартанське військо, яке йде руйнівним походом по всій Греції. Під час кампанії він стикається з численними потворами, якими керує Аргос, надісланий богами, щоб зупинити безжального воїна. Однак після серії сутичок Аргос гине від руки невідомого вбивці, котрий підставляє Кратоса, намагаючись настроїти олімпійців проти нього. Спартанець вирушає в переслідування нового ворога, щоб розкрити його особу, проте шлях ускладнюють постійні напади міньйонів Аїда, які прагнуть знищити Кратоса.

Зевс же, бачачи масштаби руйнувань, надсилає до Кратоса свого гінця Церікса з наказом припинити безжальне переслідування невідомого вбивці й замислитися над шкодою, яку вже завдано Греції. Кратос ігнорує наказ і вступає у бій із Церіксом, якого, зрештою, вбиває. Цей вчинок, однак, допомагає вбивці уникнути покарання і втекти. Усвідомивши наслідки своїх дій, Кратос розуміє, що ще більше відштовхнув від себе богів, і тепер Зевс невдовзі відреагує на його непокору.

«God of War: Chains of Olympus» відбувається під час десяти років служби Кратоса богам, між «God of War: Ascension» і першою грою. Герой зупиняє перське вторгнення в місто Аттика і дізнається, що світ занурений у темряву через бога Морфея. Досліджуючи зникнення бога Сонця Геліоса, Кратос виявляє підступний план богині Персефони, яка прагне використати титана Атланта для знищення світу. Йому вдається запобігти катастрофі.

«God of War III» показує новий етап війни: титани кидають Кратоса, використавши його задля власної помсти, й тепер він прагне відплатити як титанам, так і олімпійцям. Йому допомагає дух Афіни, що піднялася на вищий рівень існування. Вона радить знайти Полум'я Олімпу, щоб здолати Зевса, наймогутнішого серед богів. Кратос веде низку битв із богами й титанами в Царстві мертвих і на самому Олімпі. Він дізнається, що скриня Пандори захована в Полум'ї, а сама Пандора є ключем до його приборкання, що коштує їй життя. У фіналі, після вбивства Зевса й руйнування Олімпу, Кратос відмовляється допомогти Афіні стати новою покровителькою людства й зникає.

«God of War: Ghost of Sparta» хронологічно відбувається між подіями першої частини й «God of War: Betrayal». Уже як бог війни Кратос продовжує страждати від видінь минулого та вирушає на пошуки свого походження, намагаючись знайти матір Каллісто. Він дізнається, що є сином Зевса (за що його мати перетворюється на чудовисько, бо порушила клятву ніколи не розкривати Кратосу, хто його батько) і що в нього є брат Деймос, якого колись викрали й ув'язнили боги за наказом Танатоса, бога смерті. Згідно з міфологією, Каллісто була дочкою аркадського царя Лікаона, послідовника Артеміди, котра своєю красою привабила Зевса. Зевс же, аби вона погодилася провести ніч із ним, прибрав вигляд Артеміди. Каллісто завагітніла (згодом народила Аркаса, царя Аркадії) та її вигнали з храму Артеміди, чиї жриці мали зберігати цноту, а розгнівана Гера перетворила Каллісто на ведмедя. Кратос рятує брата, однак у бою з Танатосом Деймос гине. Кратос вбиває Танатоса і повертається на Олімп, ще більш охоплений гнівом до богів.

«God of War: Ascension» є передісторією подій «Chains of Olympus». Дія відбувається приблизно через пів року після того, як Кратоса обманом змусили вбити дружину й доньку, і за порушення кровної клятви Аресу він ув'язнений трьома ериніями. За допомогою Оркоса – зберігача клятв і відкинутого сина Ареса (за Гесіодом він був сином Ериди, а батько залишився невідомий), – Кратос дізнається про змову бога війни й ериній, які прагнуть повалити Олімп. Втеча з полону приводить його до протистояння: він убиває ериній і самого Оркоса, який просить про звільнення. Хоча Кратос і позбавляється пут Ареса, його починають переслідувати нічні кошмари, що триватимуть багато років.

Після завершення своєї війни проти Олімпу воїн опинився у стародавній Скандинавії, де зустрів другу дружину Лауфей (Фей), яка невдовзі до початку подій гри померла з невідомих причин. Від цього шлюбу народився Атрей, котрий на початку сюжету не знає правди ані про минуле свого батька, ані про його божественну природу, проте має здатність чути думки інших істот.

Основним антагоністом виступає бог-ас Бальдр – зведений брат Тора, якому допомагають його сини Моді та Магні. Батьками Бальдра є сам Всеотець і

король асів Одін та богиня з роду ванів Фрея, колишня королева валькірій. Можна висунути припущення, що в грі її наділили цим титулом через те, що в міфології Фрея завідувала Фольквангом, де розміщений її зал Сессрумнір – туди потрапляла половина воїнів, які полягли на полі бою, коли інша половина опинялася у Вальгаллі Одіна). Тут також можна побачити чергові відступи від міфів й авторську інтерпретацію їх сценаристами гри: по-перше, батьком Бальдра справді був Одін, проте матір'ю вважали дружину Одіна Фрігг. А, по-друге, Бальдр був світлим богом, богом весни й краси, наймудрішим з асів, через якого також знайшов втілення мотив вмираючого й воскресаючого божества, тоді як у грі саме його обрали на роль антагоніста.

Коли Фрея намагалася залишити Одіна після того, як він почав спотворювати її магію ванів, той відібрав у неї крила валькірії, вигнав до Мідгарду та наклав прокляття, що забороняло їй завдавати шкоди іншим і залишати світ смертних. З міфів ми знаємо, що Фрея володіла накидкою з соколиного пір'я, яка допомагала їй перетворюватися на будь-якого птаха, тож «крила валькірії» в грі, ймовірно, натхненні саме цим предметом. Згодом вона почала приховувати свою особистість під вигаданим іменем Лісової Відьми. На знак любові й водночас страху перед пророцтвом, яке передбачало смерть її сина, Фрея наклала на Балдура закляття безсмертя. Тут можемо побачити повторення сюжету міфів, де Фрігг, якій наснився сон про смерть сина, намагалася уникнути цього й взяла слово з усього у світі, що ніщо й ніколи не зможе нашкодити Бальдру. Проте в грі закляття мало додатковий ефект – воно позбавило Бальдра можливості відчувати біль чи насолоду, що викликало в нього глибоку ненависть до матері. Єдиною річчю, що здатна була завдати йому шкоди, стала омела, й цю таємницю Фрейя вельми оберегала (що також збігається з міфами).

Серед другорядних персонажів особливу роль відіграє Мімір, який називає себе наймудрішим чоловіком у світі, а також брати-ковалі Гульдра – Брок і Сіндрі. Вони з'являються у різних частинах світу і допомагають Кратосові й Атрею, викувавши для них нову зброю та спорядження. Саме вони створили й легендарні артефакти асів, зокрема молот Тора – Мйольнір. До їхніх витворів

належить і Левіафан (назва запозичена вже з Біблії) – сокира Кратоса, що спершу належала Фей, а також Щит Захисника, подарований нею чоловікові. У грі з'являється і дух грецької богині Афіни, тоді як Зевс постає перед Кратосом у вигляді примари в царині Хельгейм. У фіналі гри Кратос вбиває Бальдра і настає Фімбулвінтер – Велика зима, яка, згідно зі скандинавською есхатологією, мала тривати три роки й передувати Рагнароку.

«God of War: Ragnarök» Кратос й Атрей, походження якого розкрилося гравцям – напіввелетень (його мати виявилася велеткою), на чверть бог і на чверть смертний, відомий також під своїм іменем у світі йотунів – Локі, переховуються у своєму домі в Мідгарді, де проходять безперервні тренування, готуючись до неминучої битви. Водночас Атрей, котрому розкрилася таємниця його походження, починає вчити магію та часто блукає далеко від дому – адже вірить, що як Локі має зіграти важливу роль у прийдешньому Рагнароку (на відміну від Кратоса, який намагається зробити все, щоб Атрей не брав у справах богів жодної участі й зміг жити самостійно, адже бачив пророцтво, що він, Кратос, помре під час Рагнароку). Можемо припустити, що «важлива роль» відведена Локі-Атрею в ігровому Рагнароку тому, що бог-Локі з міфології теж посідав у ньому важливе місце: в «Пророцтві вьольви» в Рагнарок мав з'явитися Нагльфар, корабель мерців, зроблений із людських нігтів, і ним кермував би Локі (який перед тим обманом призвів до смерті Бальдра, підмінивши звичайну стрілу на омелу).

Їхнім постійним супутником виступає голова Міміра, котрий називає себе наймудрішим чоловіком, що коли-небудь жив, і слугує відданим порадником, надаючи знання та стратегічні вказівки. В міфології з головою Міміра радився Одін – у сазі про Інглінгів він забальзамував травами й зачарував відтятую ванами голову Міміра і дав їй вміння говорити, що дало Одіну змогу дізнатися багато секретів.

Серед ключових персонажів у сюжет повертається Фрея, яка в першій половині гри прагне помсти Кратосу й Атрею за смерть свого сина Бальдра. Вагому роль у розвитку подій продовжують відігравати й брати-ковалі Гульдра

– Брок та Сіндрі, котрі, крім вже звичайної допомоги головним героям зі спорядженням, знаходять спосіб подорожувати між дев'ятьма світами без використання спеціального механізму подорожей, розташованого у храмі Тюра. До нових союзників належить Ангрбода – одна з останніх живих велетнів, яка переховується у відокремленому лісі під назвою Залізний ліс у Йотунгаймі, де охороняє тварин, що там живуть. Велетка Ангрбода з міфів справді жила в Залізному лісі, проте відома вона тим, що народила від Локі хтонічних чудовиськ Фенріра та Йормунгада, а також богиню підземного царства Гель. Вони існують у грі, проте Ангрбода не пов'язана з ними кровними зв'язками, хоча, наприклад, Йормунганда тут все ж створили вона та Локі, врятувавши помираючу змію, коли за допомогою магії вселили в неї душу іншого йотуна. А Локі пізніше за допомогою магії переніс душу свого старого вовка Фенріра в тіло Гарма, створивши велетенського вовка на ім'я Фенрір.

Гравець зустріне також Рататоска, білку-охоронця Світового дерева, Лунду – дварфійку-ковалю, що належить до армії спротиву під проводом Фрейра, та Скельда (один із перших легендарних королів Данії, згадується в «Молодшій Едді» та «Сазі про Інглінгів»), біженця з Мідгарду, який оселився в Асгарді. В сюжеті фігурує і бог Фрейр, близнюк Фреї, який очолює спротив проти Одіна й асів у Ванахаймі, а також Тюра, скандинавського бога війни, який у грі, щоправда, на відміну від Кратоса, є миротворцем і вважався загиблим від рук Одіна ще до подій попередньої частини. Також гравець зустріне Сіф, золотоволосу дружину Тора, що прагне, щоб чоловік нарешті виступив проти свого батька; їхню доньку Труд, котра мріє стати валькірією і не знає справжньої сутності Одіна; та Суртра, вогняного велетня, що мешкає в Муспельгаймі. В історії також з'являються три Норни – богині долі: Урд (минуле), Верданді (теперішнє) та Скульд (майбутнє).

Антагоністом гри постає сам Одін – верховний бог асів, володар Асгарду та Всеотець Дев'яти світів. У попередній частині він залишався невидимим персонажем, проте тут розкривається як хитрий майстер маніпуляцій, який часто звертається до брехні, одержимий прагненням уникнути власної смерті,

передбаченої під час Рагнароку. В грі він втратив око, зазираючи у міжсвітовий розлом у надії знайти знання, здатні запобігти катастрофі. Його ворони Гугінн і Мунінн дарують йому можливість пересуватися дев'ятьма світами та виступають засобом спостереження. Вторинним антагоністом виступає Тор, бог грому й старший син Одіна. Він є братом Бальдра та батьком Моді й Магні, убитих Кратосом й Атреєм у попередній грі. Тор володіє легендарним молотом Мйольнір, яким винищує велетнів, попри те, що сам має частково велетське походження. Хоча він і виконує накази батька, проте постійно зазнає від нього принижень.

У фіналі Атрей і Кратос, разом із союзними силами та богами, перемагають Одіна. Атрей прощається з батьком і вирушає у подорож в пошуках інших виживших йотунів разом з Ангрбодою, а Кратос за храмом своєї дружини знаходить власний і розуміє, що насправді йому судилося стати наступним Всебатьком Дев'яти світів. Кратос приймає свою нову роль і пропонує Фреї та Міміру допомогти йому відбудувати Дев'ять світів після Рагнарока. Обидва герої погоджуються – й починається новий етап їхньої спільної мандрівки та пригод, спрямованих на відновлення гармонії у Дев'яти світах.

Ще одним опонентом є бог-ас Геймдалль, інший син Одіна, який у світі гри відомий своєю зверхністю і вірою у власну непереможність через свій дар передбачення. Як «Вісник Рагнароку» він охороняє Асгард від загроз, їздить верхи на велетенській тварині, схожій на лева з рогами – Гультоппрі, в «Старшій Едді» це ім'я належало одному з божественних коней, на якому їздив Геймдалль. У грі ця тварина має назву градунгр (*gráðungr*) – з давньоісландської слово, що позначає бика. Геймдалль також володіє магічним рогом Г'ялларгорн – звук цього рогу мусить знаменувати початок Рагнароку і відкрити доступ до Асгарду з інших світів. Згідно зі «Старшою Еддою», звук цього рогу мав рознести по всіх світах.

У доповненні «God of War Ragnarök: Valhalla» (2023) повертає до сюжету грецького бога Сонця Геліоса, що з'являється як ілюзорна голова під час подорожі Кратоса та Міміра у Вальгаллі (тимчасово замінюючи Міміра). Геліос

кепкує над Кратосом, пригадуючи йому минулі злочини й насміхаючись із прагнення до спокути. Крім того, колишні валькірії Сіґрун, Гуннр та Ейр, котрі отримали новий титул Щитоносних Дів, а раніше мали другорядні ролі у «Ragnarök», стають провідниками Кратоса й Міміра у Вальгаллі.

Франшиза «God of War» є прикладом того, як відеогра може вибудовувати масштабний світ на фундаменті міфологічних систем різних культур, поєднуючи впізнавані образи й сюжети з оригінальним (авторським) сюжетом. На відміну від інших масштабних фентезійних відеоігор, які ми розглядали до цього – «Відьмака» або «The Elder Scrolls», – «God of War» є не просто аналогією або стилізацією під реальні країни, а зберігає реальні країни. Перші частини франшизи є альтернативною інтерпретацією давньогрецького світу з його олімпійськими конфліктами, мотивами фатуму, самовтілюваного пророцтва та піднесення смертного до божественного статусу. В останніх частинах події переносяться у простір скандинавських земель і зими, складних образів і взаємостосунків богів скандинавського пантеону. Проте водночас ігри «God of War» не відтворюють міфи буквально, а художньо їх переосмислюють: окремі образи й сюжети інтерпретуються, змінюються ролі персонажів і їхня моральна оптика, міфологічні атрибути інтегруються у внутрішню логіку світу і конфлікту, а міфологічна спадщина стає матеріалом для нових сенсів. Взаємодія героя з персонажами різних пантеонів і пророцтвами перетворюється на інструмент розкриття його психологічної еволюції та допомагають формуванню цілісної, емоційно насиченої історії.

3.12. «King Arthur»: художнє переосмислення легенд

Серія «King Arthur», створена угорською студією NeocoreGames, складається з двох ігор у жанрі тактики в реальному часі (RTT) з елементами рольової гри – «King Arthur: The Role-Playing Wargame» (випущена у 2009 році, видавцями виступили Paradox Interactive у Північній Америці, Ubisoft у Європі

та E-Frontier у Японії) та «King Arthur II: The Role-Playing Wargame» (реліз відбувся в 2011 році в Європі та в 2012-му – у світі, видавцем стала Paradox Interactive). Третя частина – «King Arthur: Knight's Tale» (вийшла у 2024 році, вже належить до жанру тактичної рольової гри, а видання здійснювали самі розробники). Як випливає з назви, серія ґрунтується на артуріанському циклі легенд із використанням образів персонажів, локацій, мотивів і міфологічних сюжетів. Водночас історії, які розповідають ці ігри, не є точним відтворенням класичних сюжетів, а художньо інтерпретують і змінюють їх, а рівень авторської інтерпретації різниться від гри до гри.

Ігровий процес перших двох частин серії поєднує риси стратегії у реальному часі, рольової гри та глобальної стратегії. Остання реалізована через велику кампанійну карту Британії, тоді як у разі битв гра переходить у режим тактичної стратегії. Вибір поля бою залежить не від конкретної географії на карті, а від наявного набору варіантів. Гравець може вдосконалювати як війська, так і лідерів армій, які отримують нові рівні, здібності й навіть заклинання. Кожна значна дія гравця впливає на моральність його фракції, що вимірюється двома критеріями – релігією та типом правління. Існують лише дві релігії: християнство та Стара віра (язичництво). Водночас гравець може правити як «тиран» чи «законний король». Поєднання цих двох характеристик відкриває доступ до унікальних військових одиниць.

У третій частині серії ігрова механіка змінюється: гравець контролює лише одного героя, а бої відбуваються у покроковому тактичному форматі. До головного персонажа можуть приєднатися ще троє лицарів із доступного переліку у дванадцять осіб. Щоб додати нового, необхідно прибрати когось із наявних. Лицарі розвиваються через дерева навичок, а здобуті титули підвищують їхню лояльність і дарують додаткові здібності. Між битвами гравець може зміцнювати й розбудовувати замок (зокрема Камелот). Лицарів можна відправляти у квести, що робить їх тимчасово недоступними у боях, що впливає на розвиток королівства. Усі рішення під час завдань відображаються на двох осях – християнство проти язичництва та тиран проти справедливого володаря.

Вибір напряду впливає на лояльність лицарів, адже кожен має власні переконання. Лицарі, які залишаються в замку, можуть тренуватися, отримуючи досвід залежно від рівня розвитку тренувального майданчика.

У грі «King Arthur: The Role-Playing Wargame» кампанійна карта демонструє фантастично стилізований образ римської Британії. На перебіг гри впливають закони, дослідження та виробництво. Сюжет базується на артуріанському циклі, однак доповнюється сторонніми міфологічними елементами. Гравець виступає у ролі самого короля Артура, який керує арміями й лицарями Круглого столу, об'єднуючи землі. Події починаються з того, що Утер Пендрагон не зміг витягти Екскалібур із каменю, тоді як його син згодом здійснив це, пробуджуючи давні сили. Крім Артура, у грі діють як вигадані розробниками, так і класичні персонажі легенд, зокрема лицарів Круглого столу. Серед ворогів зустрічаються надприродні істоти, наприклад, фомори.

Найдавніші літературні згадки про Артура походять із валлійських і бретонських джерел. У наукових дослідженнях виокремлено три ключові напрями зображення Артура в цих ранніх матеріалах (Green, 2007). Перший полягає в тому, що Артур постає як неперевершений воїн, який виконує роль мисливця на чудовиськ і захисника Британії від усіх внутрішніх і зовнішніх загроз. Частина цих ворогів була людьми, наприклад сакси, проти яких він воював в «Історії бритів» Неннія, проте більшість становили надприродні істоти: велетенські кішки-монстри й кабани, дракони, пси-людоджери, велетні та відьми. Другий напрям зображує Артура як постать фольклору, особливо топографічного чи ономастичного, а також як персонажа чарівних казок, де він виступає ватажком загону надприродних героїв, які мешкають серед диких земель. Третій напрям підкреслює тісний зв'язок раннього валлійського Артура з потойбічним світом Аннун: з одного боку, він здійснює набіги фортеці жителів іншого світу в пошуках скарбів і визволяє полонених, а з іншого – його дружина та володіння мають явно інший, потойбічний характер, а в його загоні, за найдавнішими джерелами, є навіть язичницькі боги.

Перша розгорнута розповідь про життя Артура міститься у праці Джеффрі

Монмутського «Історія королів Британії», завершеному приблизно 1138 року – фантастична історія британських королів від легендарного Брута Троянського (міфічного короля Британії, правнука троянського Енея) до VII століття, за правління валлійського короля Кадваладра. Праця певний час навіть вважалась історичною, аж до XVI століття (Potter, 1922). Артур згідно з Джеффри Монмутським жив у післяримський період, як і в «Історії бритів» й «Анналах Камбрії», а родовід Артура автор праці виводив від Костянтина Великого. В праці описується історія зачаття Артура: Утер Пендрагон за допомогою чар його чарівника і радника Мерліна набув вигляду свого ворога Горлуа та зійшовся з його дружиною Ігрейн у Тінтагелі, внаслідок чого народився Артур. Після смерті Утера п'ятнадцятирічний Артур став королем Британії та брав участь у низці битв, завершуючи їх перемогою в битві при горі Бадон. Потім він подолав піктів і скотів та створив власну імперію, підкорюючи Ірландію, Ісландію й Оркнейські острови. Після дванадцяти років миру Артур вирушив у новий завойовницький похід і підкорив Норвегію, Данію та Галлію. На той час Галлія ще перебувала під владою Римської імперії, тож перемога Артура над римським імператором Луцієм Тиберієм привела до подальшого протистояння з Римом. Разом із воїнами, серед яких Кай, Бедивер і Гавейн, Артур переміг Луція в Галлії, але, готуючись до походу на Рим, отримав звістку, що Мордред, якого Артур залишив керувати Британією, одружився з Гвіневерою та захопив трон. Артур повернувся на батьківщину та переміг Мордреда в битві на річці Камланні у Корнуелі, проте отримав смертельні поранення. Він передав корону своєму родичу Костянтину та вирушив на острів Авалон, аби зцілитися від ран, але більше його ніхто не бачив.

Валлійська прозова повість «Кілух та Олвен» (друга половина XII століття), яка входить до збірки «Мабіногіон», містить перелік із понад двох сотень соратників Артура, серед яких знову виділяються Кей і Бедивер. У центрі сюжету – допомога Артура своєму родичу Кілуху в здобутті руки Олвен, доньки велета Ісбаддадена. Для цього він має виконати низку неможливих завдань, серед яких – полювання на напівбожественного вепра Турх Труйта (Twrch Trwyth).

Нарешті, Артур багаторазово згадується у валлійських тріадах – групі споріднених текстів у середньовічних рукописах, які зберігають фрагменти валлійського фольклору, міфології та традиційної історії, згрупованих по три для легшого запам'ятовування. Хоча пізніші рукописи тріад зазнали впливу Джеффрі Монмутського і континентальних традицій, найдавніші залишаються незалежними та, як загальноприйнято вважати, відображають автентичні валлійські перекази (Bromwich, 1992).

Відтак можна сказати, що розробники гри черпали натхнення не з одного, а одразу з декількох різних джерел про короля Артура – він стає королем Британії, діставши меча з каменя, як описувалося в пізніших джерелах і бере участь у серії битв, щоб розширити своє королівство, але також він виступає борцем із надприродними силами – як із чудовиськами, так і з арміями жителів іншого світу.

«King Arthur II: The Role-Playing Wargame» складається з двох сюжетних кампаній: прологу з одним розділом й основної сюжетної кампанії. В пролозі гравець керує Септімусом Суллою, спадкоємцем римської родини з півдня Британії, який проходить шлях від звеличення до божевілля. Основна ж історія розгортається навколо Вільяма Пендрагона, сина короля Артура. Король тяжко хворіє через магічне прокляття, через що королівство в хаосі й руйнуваннях. Під час відсутності багатьох легендарних героїв Вільям прагне знову об'єднати землі королівства, здолати фоморів, випущених королевою-чаклункою Моргаузою, та врятувати батька. Поступово до війська Вільяма приєднуються нові герої, серед них – чаклунка Моргана Ле Фей, яка вирушає на пошуки свого наставника Мерліна, викраденого леді Німуе, Володаркою Озера. З півночі ж наступає Септімус Сулла.

На відміну від першої гри, в другій головні персонажі значною мірою є авторським доповненням сценаристів, а сюжет ще більше віддалений від класичних переказів. Так, легендарний король Артур мав єдиного сина (і племінника) – Мордреда, і Вільям – персонаж, вигаданий сценаристами гри, як, власне, і римський полководець Септімус Сулла, і невідома хвороба не долала

короля. Проте артуріанський цикл містить тексти про протистояння самого короля Артура з римлянами, зокрема з римським імператором Луцієм, а також сюжети про те, як леді Вівіан (яку то ототожнювали з Німуе, то розділяли на окремих двох персонажів), котра також виступає його ученицею, використовує магію, якої її навчив Мерлін, щоб ув'язнити чарівника – в печері або дереві, що символізує втрату ним сили. Цей вчинок зазвичай зумовлений її власними прагненнями або бажанням підкорити його силу, іноді – нерозділеним коханням до Мерліна.

У грі «King Arthur: Knight's Tale» головним героєм виступає Мордред, який бореться проти спотворених мешканців Авалону. Події гри починаються після битви при Камланні – фінальної битви Артура з легенд, у якій він або загинув, або був смертельно поранений у сутичці з Мордредом, котрий також загинув. Володарка Озера переносить помираючого Артура до Авалону. Хоча початок сюжету збігається з переказами, подальші події є художньою інтерпретацією: Артур повертається до життя, але вже як деспот, що накладає прокляття на землі Авалону та піднімає армію немертвих і чудовиськ. Володарка Озера, не маючи змоги стримати руйнування, вирішує вдатися до ризикованого плану – воскресити Мордреда, вбивцю Артура, аби саме він протистояв темному королю.

Упродовж кампанії Мордред може заручитися підтримкою ключових персонажів британської історії та легенд, серед яких лицарі Круглого столу, Морган, Мерлін і навіть сама Моргауза, мати Мордреда і сестра Артура. Серед ворогів, з якими стикається гравець – армії темряви, пікти й оживлені залишки дев'ятого римського легіону. Після остаточної перемоги над Артуром виявляється, що вся війна була частиною змови фоморів – велетенських чудовиськ із кельтської міфології, які вважалися першими правителями Авалону.

На роль головного героя в третій грі розробники знову вирішили обрати персонажа зі справжніх легенд, а не вигадати нового. При цьому, початок гри також показує нам події саме артуріани – битву при Камланні та її розв'язку – Артур і Мордред після запеклого бою вбивають одне одного, а Володарка озера забирає короля до іншого світу. Водночас Німуе також мала силу воскрешати –

як вона воскресила Ланселота і відрядила його до двору Артура.

Серія «King Arthur» є прикладом того, як артуріанський цикл легенд може бути інтегрований у цифровий простір не завдяки буквальному відтворенню першоджерел, а через їхню послідовну художню трансформацію. Перші дві частини змальовують Британію як міфологізований простір постримської доби, де політичне об'єднання земель нерозривно пов'язане з протистоянням з надприродними силами й вибором між християнством і Старою вірою (язичництвом). У грі розробники відтворюють одразу кілька ранніх і пізніших образів Артура: як законного короля та як воїна-захисника, котрий бореться з чудовиськами й мешканцями «іншого світу». Водночас у другій грі серії авторська інтерпретація помітно посилюється, і поряд із впізнаваними мотивами й персонажами артуріани з'являються нові сюжетні фігури та конфлікти, що демонструє характерну для відеоігор тенденцію до розширення міфу через створення альтернативних ліній і персонажів. У третій же грі художнє переосмислення й інтерпретація набувають найбільшої радикальності: центральним героєм стає Мордред, а сюжет розгортається як похмура інверсія канонічної легенди про Камланн й Авалон. Завдяки цьому серія загалом виступає як інтерактивна інтерпретація артуріанської традиції, що поєднує середньовічні мотиви з сучасною ігровою драматургією.

3.13. «Hellblade: Senua's Sacrifice»: моторошний міф

«Hellblade: Senua's Sacrifice» – гра в жанрі пригодницького бойовика, темного фентезі та психологічного горору, розроблена і видана британською студією Ninja Theory для широкого списку платформ: PlayStation 4 і Windows (2017), Xbox One (2018), Nintendo Switch (2019), Xbox Series X/S (2021) та PlayStation 5 (2025). Гра відома завдяки ряду особливостей: по-перше, деталізованою та надзвичайно фотореалістичною мімікою головної героїні, створеною за допомогою техніки захоплення руху реальної акторки Меліни

Юргенс і живих виступів декількох інших акторів. По-друге, гра вирізняється складним звуковим дизайном, який є невіддільною частиною ігрової наративу: оповідь гри служить метафорою боротьби персонажа з психозом – головна героїня Сенуа страждає від цього стану (але вважає його прокляттям, зважаючи на час, в якому відбуваються події гри), і думає, що її переслідує сутність, «Темрява», а також голоси в голові, які в грі називають «Фуріями». Щоб правильно зобразити психоз, розробники тісно співпрацювали з нейробіологами, фахівцями з психічного здоров'я та людьми, які живуть із цим станом.

Світ гри також запам'ятовується: натхненний пізнім середньовіччям (VIII століття), скандинавською міфологією та кельтською культурою. Гравець бере на себе роль жінки на ім'я Сенуа, яка прагне дістатися до Гельгейма, щоб врятувати душу свого загиблого коханого Діллїона від богині Гель.

Головним натхненням для Сенуї, за словами розробників, стала Боудіка, королева іценів, одного з кельтських народів. Ім'я героїні походить від імені Сенуни, кельтської богині, невідомої аж до 2002 року, в якому віднайшли 26 предметів поклоніння (срібні та золоті плакети й прикраси) цій богині в Ешвелл-Енді (Гартфордшир, Англія). Спочатку ім'я богині набуло неправильного прочитання – Сенуа, яке і використали розробники гри.

Зовнішній вигляд героїні передає її кельтське походження – розробники, орієнтуючись на описи кельтських воїнів, зобразили Сеную з розфарбованим обличчям, вдягнену в хутряний одяг і з волоссям, заплетеним у коси, змочені вапном. На одязі – фібула у вигляді меча, яка також має підкреслювати статус Сенуї як воїна. Крім того, розробники ретельно відтворили також і тканинний візерунок на одязі, використавши тартановий орнамент, який відносять до кельтської пори. В одному з інтерв'ю менеджер студії розповів, що для створення цього візерунку в грі дизайнери відсканували справжній зразок домотканної матерії, створеної максимально наближено до історичних прикладів.

Під час роботи над персонажем розробники у своїх дослідженнях дійшли висновку, що Римська імперія, яка змогла завоювати майже всю Європу, не підкорила піктів у північних районах Великої Британії. Проте ближче до кінця VIII століття на землі піктів – Оркнейські острови – прибули перші вікінги, які поступово витіснили піктів із тих земель. Режисер і головний сценарист гри Тамім Антоніадес, спираючись на те, що вікінги були відомі жертвоприношеннями вождів завойованих племен, вирішив використати саме це як основу для історії Сenuї: всіх жителів її села вбили вікінги, а її коханого принесли в жертву скандинавським богам, виконавши «кривавого орла» – ритуалізований метод страти, описаний у пізніх сагах (зокрема в «Оркнейській сазі» та «Колі земному» Сноррі Стурлусона). Згідно з описами, жертв клали на живіт, ребра відрізали від хребта гострим інструментом, а легені витягували через отвір, щоб створити пару «крил». Хоча щодо реальності цього ритуалу сьогодні тривають суперечки (чи є описане суто літературною вигадкою або неправильним перекладом самих текстів, чи справді ритуал був справжньою історичною практикою), у творах популярної культури, де згадуються вікінги, ритуал часто використовують (наприклад, крім досліджуваної гри, його відображення можна віднайти у відомому ірландсько-канадійському історичному серіалі «Вікінги»). Відтак, Сenuа вірить, що через ритуальну смерть Діліон потрапив до скандинавської богині Гель, і вирушає рятувати його душу.

Протягом подорожі Сenuї Гельгеймом гравець має вирішувати різні головоломки, боротися з «Темрявою» та спогадами з минулого, а також битися з ворогами, що ставатимуть на його шляху – немертвими воїнами Гель, а також могутнішими істотами, «босами» гри – Суртом, Вальравном, Гамром і самою Гель. Усі вони, крім Вальравна, є персонажами скандинавської міфології: Сурт – вогняний велетень, хранитель Муспельгейму, який, згідно зі Старшою та Молодшою Еддами під час Рагнароку вирушить на битву з асами, битиметься з богом Фрейром своїм осяйним вогняним мечем і врешті-решт спалить світ. У грі він зображений втричі більшим за головну героїню, замість крові з його ран виринається полум'я та має меч, який хоч і не горить весь час, проте запалюється

вогнем під час деяких атак. Гамр згадується в Старшій Едді в «Пісні Грімніра», як кращий із хортів; у «Пророцтві вельви» говориться, що перед Рагнароком він завис та звільниться зі своїх ланцюгів; а також у «Снах Бальдра» Один, спустившись до Гельгейму, зустрічає пекельного хорта, вкритого кров'ю – хоча ім'я не згадується, проте вважається, що йдеться також саме про Гамра, що споріднює його з Кербером. Гель – дочка Локі та велетки Ангрбоди, володарка потойбіччя, світу мертвих, а також персоніфікація самої смерті. Половина її тіла була звичайного кольору, половина – чорна або синя. Оскільки Гель є володаркою царства мертвих, її темну половину часто зображають як мертву, стлілу. В грі Гель не має волосся, її шкіра з одного боку – блілого, сірого кольору, з вирізаними по всьому тілу рунами, а з іншого – її тіло буквально наче стліле, згоріле, а в тріщинах на шкірі немов усе ще проглядає напівотліла зола. Замість очей вона має пусті чорні очниці, що надає Гель ще більш жахаючого та потойбічного вигляду. Вальравн – єдиний персонаж, що належить до пізнішого фольклору, ніж Едди, проте все ще до культури скандинавської країни – Данії. Цього персонажа можна зустріти в декількох баладах пізнього середньовіччя (одна з яких є однойменною до персонажа) та в збірках казок XIX століття. Вальравн – ворон, наділений надприродними силами через поїдання дитини або тупів із поля бою, також може набувати іншої подоби – лицаря. В грі він має гуманоїдне тіло, проте на голові – череп, схожий на пташиний, а замість одягу його тіло вкриває безліч чорних смужок тканини, які разом нагадують пір'я та крила.

У грі не остаточно зрозуміло, чи всі події відбуваються насправді або вони є лише видіннями, що ввижаються Сенуї на її шляху до прийняття втрати коханого, метафорою цього. Проте не можна заперечувати, що кельтська культура та скандинавська міфологія стали джерелом для розробників цієї гри.

В «Hellblade: Senua's Sacrifice» поєднання міфологічного матеріалу, історичних алюзій і психологічної драми утворює цілісний художній простір. Спираючись на кельтську культуру й історію та скандинавську міфологію, розробники створили історію, що водночас відтворює мотив подорожі до

потойбіччя (в цій грі цей мотив також є метафорою внутрішньої мандрівки людини, яка переживає психоз і втрату). Образ Сенуї поєднує історичну реконструкцію з художньою інтерпретацією, а детально відтворений візуальний і матеріальний світ, міфічні персонажі підсилюють відчуття автентичності. Гра демонструє, як міфологічні сюжети можуть бути інтерпретовані крізь призму сучасного наукового знання про психічне здоров'я й стати засобом метафоризації, поєднуючи культурну спадщину з новими формами інтерактивного наративу.

ВИСНОВКИ

На сьогодні відеоігри перетворилися на важливий складник сучасної культури й на новий вид мистецтва, що зумовлює зростання уваги до цього явища з боку науковців різних дисциплін. У дисертації здійснено комплексний аналіз відеоігор різних жанрів із метою виявлення закономірностей трансмісії фольклорних смислів у цифровому середовищі.

До списку проаналізованих відеоігор увійшли такі ігри: «Never Alone», «Assassin's Creed IV: Black Flag», «Assassin's Creed: Odyssey», «Assassin's Creed: Valhalla», «The Elder Scrolls: Arena», «The Elder Scrolls II: Daggerfall», «The Elder Scrolls III: Morrowind», «The Elder Scrolls IV: Oblivion», «The Elder Scrolls V: Skyrim», «The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered», «The Elder Scrolls Online», «Ostriv», «Козаки: Європейські війни» (2001), «Козаки 2: Наполеонівські війни» (2005), «Козаки 3», «Mount & Blade: Вогнем і мечем», «Відьмак 3: Дикий гін», «Smite», «Smite 2», «Apotheon», «Ōkami», «Rōki», «God of War», «God of War II», «God of War: Betrayal», «God of War: Chains of Olympus», «God of War III», «God of War: Ghost of Sparta», «God of War: Ascension», «God of War», «God of War: Ragnarök», «Northgard», «King Arthur: The Role-Playing Wargame», «King Arthur II: The Role-Playing Wargame», «King Arthur: Knight's Tale», «Hellblade: Senua's Sacrifice».

У результаті проведеного дослідження отримано такі висновки.

1. **Уточнено й концептуалізовано поняття «відеогра»** як синкретичного культурного феномену, що поєднує наратив, візуальну культуру, аудіальний простір й інтерактивне середовище. Обґрунтовано доцільність подвійної класифікації відеоігор: за внутрішньоіндустріальними жанрами (RPG, стратегія, платформер тощо) та за жанровими моделями, запозиченими з літератури й кінематографу (фентезі, історичний, пригодницький, кіберпанк тощо), що допомагає точніше визначати характер і глибину інтеграції фольклорного матеріалу.

2. **Систематизовано історію наукового осмислення відеоігор** і визначено основні дослідницькі підходи (нарративний, лудологічний, медіакультурний, антропологічний). Встановлено, що проблема трансмісії фольклору у відеоігровому середовищі в українській фольклористиці залишається недостатньо розробленою, що зумовило необхідність формування спеціального аналітичного інструментарію.

3. **Уточнено поняття трансмісії фольклорних смислів** у контексті цифрової культури як багаторівневого процесу перенесення, адаптації та ремедіації традиційних мотивів, нарративних схем, символічних комплексів і світоглядних моделей у віртуальному середовищі. Доведено, що об'єктом трансмісії виступають не лише окремі мотиви чи персонажі, а й глибинні структури ініціації, мандрівки, випробування, боротьби з потойбічним, а також ритуалізовані сценарії дії, які в межах відеогри набувають форми квестів і повторюваних ігрових стратегій.

4. **Обґрунтовано визначальну роль інтерактивності** як чинника, що трансформує статус фольклору у відеоігровому середовищі. Показано, що відеогра поєднує візуальний, звуковий та ігровий досвід, унаслідок чого фольклор перестає бути лише об'єктом репрезентації та стає частиною пережитого досвіду гравця. Інтерактивність забезпечує перехід від нарративного відтворення традиції до її практичного «проживання» в межах цифрового світу.

5. **Вперше здійснено типологізацію форм інтеграції фольклору у відеоігровий простір**, що охоплює: пряму інтертекстуальність (адаптацію конкретних сюжетів і персонажів), як, наприклад, сюжет і персонажі франшизи «God of War» або «Apotheon»; стилізацію під певну традицію, як у франшизі відеоігор «The Elder Scrolls» або «Northgard»; реконструкцію етнокультурного матеріалу, як шанти в «Assassin's Creed»; авторську трансформацію мотивів у межах світобудування ігрового всесвіту, як можна спостерігати в підсюжетах гри «Відьмак 3: Дикий гін»; а також імпліцитне включення фольклорних моделей у систему ігромеханіки, як, наприклад, пензлик каліграфа в «Ōkami» (механіка Божественного пензлика). Показано, що фольклор у відеоіграх може

функціонувати як декоративний елемент, як наративний ресурс або як структуротвірний принцип організації віртуального світу.

6. Доведено багаторівневий характер функціонування фольклору у відеогрі: на семантичному рівні (мотиви, архетипи, символи), наративному (сюжетні схеми ініціації, випробування, мандрівки), візуальному (образи, костюм, предметний світ і матеріальна культура, а також і традиційні види мистецтв як сама основа графічного стилю гри), аудіальному (музичні коди), а також на рівні ігромеханіки (закладення традиційних сценаріїв у структуру дії). В табл. додатку 1 «Підсумок аналізу обраних для дослідження відеоігор» ми підсумували різні джерела фольклорного матеріалу для кожної дослідженої гри, способи його включення та рівні трансформації, ігромеханіку-досвід взаємодії гравця з фольклором у грі, а також його основними функціями в грі. В додатку 2 та додатку 3 подані тексти пісень шанті, включених в ігри серії «Assassin's Creed». В додатках 4-8 подана наочна ілюстрація використання елементів традиційної культури, а саме подані скріншоти з деяких із досліджених нами ігор. Ми можемо ствердити, що фольклор виступає не лише сюжетним ресурсом, а структуротвірним елементом цифрового простору гри.

7. Установлено жанрову специфіку використання фольклору у відеоіграх. Найінтенсивніше фольклорний матеріал використовується в іграх жанру фентезі, передусім у рольових іграх (RPG), стратегіях і платформерах, де формує основу світобудови. Водночас в історичних і пригодницьких іграх фольклор виконує функцію культурного маркера та засобу символічної репрезентації традиції, а в українському контексті – механізму культурної самоідентифікації.

Узагальнюючи результати дослідження, доведено, що відеогра є самостійним простором трансмісії фольклорних смислів, в якому традиційні мотиви, образи й символічні структури зазнають ремедіації та функціональної трансформації. Фольклор у цифровому середовищі не лише репрезентується, а й набуває нового способу існування – як інтерактивний досвід, у межах якого гравець стає співучасником відтворення традиційних моделей культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексєєв, Ю. М., Наулко, В. І., & Руденко, Н. В. (2002). *Країнознавство. Частина 1. Культура народів слов'янських країн* [Навчальний посібник]. КСУ. http://npu.edu.ua/!e-book/book/html/D/iio_kdsd_Krainoznavstvo/
2. Астаф'єв, О. М. (2013). Міфологема Пана Твардовського в однойменній повісті Юзефа Ігнація Крашевського. *Київські полоністичні студії*, 22, 117–125.
3. Базалицький, М. Р. (2020). Різновид мистецтва чи індустрія розваг. *Молодь в науці: дослідження, проблеми, перспективи (МН-2020)*. <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/fiip/index/search/authors/view>
4. Відеогра. (б. р.). *Словник української мови в 20 томах*. <https://slovnyk.me/dict/newsum/%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0>
5. Войтович, В. (2007). *Генеалогія богів давньої України*. Валерій Войтович.
6. Войтович, В. (2012). *Українська міфологія* (3-тє вид.). Либідь.
7. Волинець, А. (2021). Відеоігри як інструмент гібридної війни в контексті російсько-українського протистояння. *Гілея: науковий вісник*, 164(8–9), 122.
8. Волкова, В. (2023). Огляд сучасних артбуків про міфологію скандинавських країн та їхнє значення для читацької аудиторії. У *Збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної конференції «Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи»* (26–27 жовтня 2023 року) (с. 698–701). Запоріжжя: Комунальний заклад вищої освіти «Хортицька національна навчально-реабілітаційна академія» Запорізької обласної ради.
9. Гауф, В. (б. р.). *Холодне серце*. <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=10239>
10. Гловацька, К. (1991). *Міфи Давньої Греції*. Веселка.

11. Гловацька, К. (Пер.). (2005). *Міфи Давньої Греції* (5-те вид., зі змін.). Веселка.
12. Гнатюк, В. (2000). *Нарис української міфології*. Інститут народознавства НАН України.
13. Гомер. (2025). *Іліада* (Б. Тен, Пер.). Атена.
14. Горанська, Т. (2023). Художня рецепція міфу про царя Едіпа в романі М. Кундери «Невимовна легкість буття». У *Теорія та практика аналізу художнього тексту: сучасні вектори досліджень* (с. 28–37). Університет Ушинського.
15. Грищенко, І. В. (2015). *Міжетнічна фольклорна комунікація в народній прозі* [Монографія]. ВАДЕКС.
16. Гром'як, Р. Т., Ковалів, Ю. І., & Теремко, В. І. (Ред.). (2007). *Літературознавчий словник-довідник*. Київ: ВЦ «Академія».
17. Грушевський, М. С. (1993). *Історія української літератури* (Т. 1). Либідь.
18. Гулак-Артемівський, П. (1978). *Твори* (Б. Деркач, Упоряд.). Дніпро.
19. Гусев, В. (1973). Про поняття й суть фольклоризму в умовах капіталізму і соціалізму. *Народна творчість та етнографія*, (5), 41–45.
20. Грімм, В., & Грімм, Я. (2009). *Казки для дітей та родини* (Р. Матієв & О. Кульчицька, Пер.). Навчальна книга – Богдан.
21. Давидюк, В. (2004). Українські робітні пісні. <http://nte.etnolog.org.ua/zmist/2004/N4/Art14.htm>
22. Давидюк, В. Ф. (2005). *Первісна міфологія українського народу*. Волинська книга.
23. Дарморіз, О. (2010). *Міфологія* [Навчальний посібник]. Львівський національний університет імені Івана Франка.
24. Дей, О. І., & Дмитренко, М. К. (1986). *На крилах народної пісні*. Наукова думка.
25. Денисюк, І. О. (1999). *Розвиток української малої прози XIX – поч. XX століття*. Академічний експрес.

26. Джугалик, Д. (2025). Онлайн Steam вперше досягнув 40 мільйонів користувачів. *Mezha.Media*. <https://mezha.media/news/steam-40-milyoniv-onlayn-300183/>
27. Дмитренко, М. К. (Упоряд.). (1992). *Українські міфи. Демонологія. Легенди*. Музична Україна.
28. Дунаєвська, Л. (1987). *Українська народна казка*. Вища школа.
29. Дунаєвська, Л. Ф. (2009). *Українська народна проза (легенда, казка): еволюція епічних традицій* (2-ге вид.). Київський університет.
30. Єрмоленко, С. (2004). Мова фольклору. У *Українська мова: Енциклопедія* (с. 353–354). Українська енциклопедія ім. М. П. Бажана.
31. Єрмоленко, С. Я. (1987). *Фольклор і літературна мова*. Наукова думка.
32. Ісіченко, І. (б. р.). Лекція 08. Харківська школа романтиків. <https://www.bishop.kharkov.ua/kursi-lekcij/istoria-ukraienskoie-literaturi-per-pol-hih-st/lekcia-07-harkivska-skola-romantikiv>
33. Казакевич, Г. М. (2015). *Східні кельти: культури, ідентичності, історіографічні конструкції*. Нілан-ЛТД.
34. Калевала. (1995). (Є. Тимченко, Пер.). Основи.
35. Кемпбелл, Дж. (2025). *Тисячоликий герой* (О. Мокровольський, Пер.). Terra incognita.
36. Кирилюк, О. С. (2013). *Фольклоризм сучасної авторської пісні* (Дис. канд. філол. наук). Київський національний університет імені Тараса Шевченка.
37. Кохан, Т. (2018). Міфічні сюжети: досвід кіноінтерпретації. *Культурологічна думка*, 14(2), 44–51.
38. Ладчин, Я. (2024). Художні особливості символізму в японському образотворчому мистецтві періоду едо. *Арт-простір*, 1(4), 183–207. <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.410>
39. Лесин, В. М., & Пулинець, О. С. (1971). *Словник літературознавчих термінів*. Київ.

40. Лисюк, Н. А. (2012). *Постфольклор в Україні*. Агентство «Україна».
41. Літературознавчий словник-довідник. (2007). (Р. Т. Гром'як, Ю. І. Коваліва, & В. І. Теремко, Ред.). Академія.
42. Маренич, Н. А. (2013). Відеогра як мистецтво на стику постмодернізму та постпостмодернізму. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, (3), 13–17.
43. Марків, Р. (2013). *Фольклор і література: форми діалогу: фольклоризм в українській літературі кінця XIX – початку XX століття*. ПАІС.
44. Масалов, А. Г. (2014). Терапевтические функции видеоигр в современном обществе. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*, (51), 72–76.
45. Масалов, А. Г. (2015). Функции видеоигр в современном обществе. *Вчені записки Харківського гуманітарного університету «Народна українська академія»*, 21, 151–159.
46. Мельничук, М. С. (2025). Відеогра як мистецтво в контексті тренду креативної та цифрової культури. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філософські науки*, (97), 112–121.
47. Мишанич, О. В. (1980). *Українська література другої половини XVIII ст. і усна народна творчість*. Наукова думка.
48. Мікула, О. І. (2007). *Творчість Олени Пчілки і фольклор* (Автореф. дис.). Львів.
49. Міцкевич, А. (1994). *Адам Міцкевич. У дружньому домі* (В. Моторний & А. Титаренко, Упоряд.). Каменярь.
50. *Молодша Едда*. (2024). (В. Кривоніс, Пер.). Видавництво Жупанського.
51. Мусієнко, О. С. (2021). Слов'янське фентезі. Феномен Сапковського. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К.Карпенка-Карого*, 27-28, 89–103.
<https://doi.org/10.34026/1997-4264.27-28.2021.238803>

52. Погорецький, В. (2020). Пан Твардовський і його авантюри (невідомі сторінки з історії українсько-польських літературних стосунків). *Золота нектораль*. <https://zolotapektoral.te.ua/пан-твардовський-і-його-авантюри-неві>
53. Про надання статусу національної спортивної федерації: Наказ Міністерства молоді і спорту України № 2561 від 24.12.2021. (2021). <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2561924-21#Text>
54. Пропп, В. Я. (1986). *Исторические корни волшебной сказки*. Ленинград: ЛГУ.
55. Редакція GameDev. (2024). PR-менеджер Warhorse Studios — про те, як Kingdom Come: Deliverance 2 сприймають політики, роботу з CryEngine та українську мову. *GameDev DOU*. <https://gamedev.dou.ua/articles/kingdom-come-deliverance-2-interview/>
56. Рибалко, С. (2022). Образ сакури у візуальній культурі Японії: витоки та трансформації. *Культура України*, (78), 126–134. <https://doi.org/10.31516/2410-5325.078.16>
57. Росовецький, С. К. (2001). *Фольклорно-літературні зв'язки: компаративний аспект*. Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет».
58. Росовецький, С. К. (2002). «Фейклор», «фольклоризмус», «фолксінес» та деякі мовні аспекти їх функціонування в Україні. *Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика*, (5), 133–142. http://nbuv.gov.ua/UJRN/apyl_2002_5_15
59. Росовецький, С. К. (2015). *Шевченко і фольклор* (2-ге вид., випр. і доп.). Критика.
60. Рудик, Г. (Ред.). (2023). *Мистецтво Азії та Ісламського світу*. Сафран.
61. Руднева, В. (2012). Митці школи Утагава як представники міської культури періоду Токугава. *Мовні і концептуальні картини світу*, (40), 363–371. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mikks_2012_40_71

62. Руднева, В. (2014). Самобутність японської гравюри на прикладі ксилографії Утагави Кунісади «Вірш Кі-но Цураюкі» із колекції Б. І. Ханенка. У І. Бикова та ін. (Ред.), *Сучасні тенденції сходознавства* (с. 155–159). ХНПУ.
63. Савощенко, Я. А. (2018). *Фольклоризм авторської прози Марії Матіос* (Дис. канд. філол. наук). Київський національний університет імені Тараса Шевченка.
64. *Саги про Вінланд: шляхами Ейріка Рудого, Торфінна Сподіваного і Лейва Щасливого.* (2025). (В. Кривоніс, Пер.). Пломінь.
65. Скиба, І. П. (2020). Відеогра як феномен сучасної культури. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Філософія. Культурологія*, 1(31), 162–168.
66. Станіславська, К. І. (2010). Комп'ютерна гра як мистецька форма. *Вісник Державної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, (2), 93–99.
67. *Старша Едда.* (2022). (В. Кривоніс, Пер.; Gurgr Feodor, Іл.). Видавництво Жупанського.
68. Талько, Т., & Сазонова, А. (2018). До проблеми визначення відеогри як нового виду мистецтва. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Українознавство*, (1(20)), 24–27.
69. Терещук, М. (2024). *Репрезентація епосу скандинавських народів у сучасній культурі: культурологічний аналіз* (Кваліфікаційна робота бакалавра, спец. 034 Культурологія). Волинський національний університет імені Лесі Українки.
70. Тиводар, М. (2004). *Етнологія*. Світ.
71. Тиховська, О. М. (2009). *Система персонажів чарівних казок Закарпаття: психоаналітичний аспект* (Автореф. дис. канд. філол. наук). Львівський національний університет імені Івана Франка. <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/9668>
72. Тоїчкін, Д. В. (2013). *Клинкова зброя козацької старшини XVI – першої половини XIX ст.: проблеми атрибуції та класифікації*. Інститут історії України НАН України.

73. Фіялка, С. Б. (2017). Відеоігри як інструмент пропаганди в умовах російсько-українського протистояння. *Технологія і техніка друкарства*, (3), 79–85. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Titd_2017_3_11
74. Хайло, А. (2021). Об'єкт дослідження: відеоігри. *Вісник Книжкової палати*, (11), 25–36. http://nbuv.gov.ua/UJRN/vkp_2021_11_7
75. Хайло, А. (2022). Відеоігри як об'єкт дослідження наукових дисциплін. У *Матеріали II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації»* (с. 59–62). Одеса: Видавництво ОНТУ.
76. Хайло, А. (2022). Включення фольклорних текстів у відеоігри: пісні жанру шанті у грі «Assassin's Creed IV: Black Flag». У *Міжнародна наукова конференція «Бібліотека. Наука. Комунікація. Інноваційні трансформації ресурсів і послуг»*. <http://conference.nbuv.gov.ua/report/view/id/1612>
77. Хайло, А. (2022). Фольклорна основа відеоігри *Never Alone*. У *Нові виміри сучасних філологічних досліджень: міждисциплінарний підхід: збірник тез Всеукраїнської наукової онлайн-конференції* (с. 96–97). Київ.
78. Хайло, А. (2023). Відтворення елементів традиційного житла у відеоігрі «Відьмак 3: Дикий гін». У *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези* (с. 157–158). Київ: Київський національний університет імені Тараса Шевченка.
79. Хайло, А. (2023). Музичні інструменти в світі серії відеоігор «The Elder Scrolls». У О. М. Василенко (Ред.), *Бібліотека. Наука. Комунікація. Актуальні питання збереження та інноваційного розвитку наукових бібліотек* (с. 797–801). Київ: Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського.. <http://irbis-nbuv.gov.ua/everlib/item/er-0004726>
80. Хайло, А. (2024). Мандрівні співці в рольових відеоіграх. У О. М. Василенко (Ред.), *Бібліотека. Наука. Комунікація. Інтеграція у міжнародний бібліотечний простір* (Т. 2, с. 163–166). Київ. <https://irbis-nbuv.gov.ua/everlib/item/er-0004934>

81. Хайло, А. (2024). Репрезентація давньогрецьких міфологічних образів у відеогрі «Apotheon». У *Українська гуманітаристика в координатах сучасності: тези Міжнародної наукової конференції* (с. 117–118). Київ. <https://philology.knu.ua/nauka/konferentsii/ukrainian-humanities-in-the-coordinates-of-contemporary-time/>
82. Хайло, А. (2024). Чорнофігурний вазопис як основа візуального стилю відеогри «Apotheon». У *Матеріали IV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації»* (с. 400–403). Одеса: ОНТУ. https://ontu.edu.ua/download/konfi/2024/Abstracts_Computer_games_and_multimedia_innovative_approach_electronic_communication_2024.pdf
83. Хайло, А. (2024). Японська гравюра та традиційний живопис як основа візуального стилю відеогри «Ōkami». У *Design, Visual Art & Creativity: Modern Trends and Technologies* (Vol. 3, pp. 77–82). Zaporizhzhia: Zaporizhzhia National University. https://drive.google.com/file/d/1RShA7qeBfflqrOEEOrff3Zz5_COzY80-/view
84. Хайло, А. (2025). Рецепція та трансформація елементів скандинавської міфології у відеогрі «Hellblade: Senua's Sacrifice». У Н. Рябуха (Ред.), *Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку* (с. 62–64). Харків: ХДАК.
85. Хайло, А. (2025a). Відтворення традиційних музичних інструментів у всесвіті серії відеоігор *The Elder Scrolls*. *Актуальні питання гуманітарних наук*, (92(2)), 174–182. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/92-2-25>
86. Хайло, А. (2025b). Рецепція та трансформація образу пана Твардовського у відеогрі *Відьмак 3: Дикий гін*. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, (75), 169–174. <https://doi.org/10.32782/2409-1154.2025.75.34>
87. Хайло, А. С. (2024). Міфологемна парадигма серії відеоігор «The Elder Scrolls». У Г. Семенюк (Ред.), *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези VIII Всеукраїнських наукових читань* (Ч. 2, с. 106–108). Київ.

88. Хайло, А. С. (2025). Елементи германо-скандинавського фольклору в інді-відеогрі «Röki». У *Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи: тези IX Всеукраїнських наукових читань* (Ч. 2, с. 161–163). Київ. <https://philology.knu.ua/nauka/konferentsii/filolohiya-xxi-stolittya-novi-doslidzhennya/>
89. Харицька, С. В., & Колісниченко, А. В. (2020). Відеогра як синергетичний мультимодальний вид мистецтва. У *Філологічні науки в системі сучасного гуманітарного знання XXI століття* (с. 119–122). Центр філологічних досліджень.
90. Чікарькова, М., Чепелева, А., & Абрамович, С. et al. (2024). *Комп'ютерні ігри: сутність, генеза, еволюція: колективна монографія*. ФОП Гуляєва В. М.
91. Чернопиский, М. (Ред.). (2008). *Українська фольклористика. Словник-довідник*. Тернопіль.
92. Шиман, К. (2020). Еволюція поняття «віртуальна реальність» у філософії. *Мультиверсум. Філософський альманах*, (2), 64–85.
93. Шраєр, Дж. (2020). *Кров, піт і пікселі: По той бік створення відеоігор*. BOOKSHEF.
94. Шутенко, Ю. (2007). *Фольклорна традиція та авторське «я»: поезія Василя Голобородька*. Київ: Наукова думка.
95. Щербина, О. (2013). Мережеві ігрові спільноти як комунікативне явище сучасного інформаційного простору. *Український інформаційний простір*, 1(2), 199–204.
96. Aarne, A., & Thompson, S. (1961). *The types of the folktale: A classification and bibliography*. Academia Scientiarum Fennica.
97. Adams, D. I. (2019). *Beyond sumi-e: A practice-led investigation into the influences of an ancient art form on contemporary artists, with reference to the artworks of Hiroshi Senju and Yoshio Ikezaki* (Master's thesis). University of KwaZulu-Natal.

98. Allison, P. R. (n.d.). How video games like *The Witcher* are saving Slavic folklore. <http://www.alphr.com/games/1008348/video-games-witcher-3-slavic-folklore>
99. Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *Computer Game J* 8, 109–120. <https://doi.org/10.1007/s40869-019-00080-6>
100. Arlet, P. K. (2025). Form and detail in the half-timbered architecture of Western Pomerania, Poland. *Arts*, 14(1), 18. <https://doi.org/10.3390/arts14010018>
101. Babraj, M. (2025). The English translation of Polish cultural references in the video game *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Studies in Polish Linguistics*, 20(1), 1–22.
102. Backe, E. L. (2014). Contemporary folklore in the digital age. *The Geek Anthropologist*. <https://thegeekanthropologist.com/2014/10/03/contemporary-folklore-in-the-digital-age/>
103. Balela, M. S., & Mundy, D. (2015). Analysing cultural heritage and its representation in video games. *Proceedings of the DiGRA 2015 International Conference*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/analysing-cultural-heritage-and-its-representation-in-video-games/>
104. Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239–255. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>
105. Bianzhong. (2025). *Organology: Musical instruments encyclopedia*. <https://organology.net/instrument/bianzhong/>
106. Bogost, I. (2009). *Videogames are a mess*. My DiGRA 2009 Keynote, on Videogames and Ontology. September 2009. Access: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/
107. Bray, O., & Hosein, A. (2023). *Using video games in school: Guidelines for successful learning outcomes*. European Schoolnet.
108. Bridges, E. (2017). Maciej Paprocki. *Practitioners' Voices in Classical Reception Studies*, (8). <https://www5.open.ac.uk/arts/research/pvcrs/2017/Paprocki>
109. Bromwich, R., & Evans, D. S. (1992). *Culhwch and Olwen: An edition and study of the oldest Arthurian tale*. University of Wales Press.

110. Browne, R. B. (2006). Popular culture: Notes toward a definition. In H. E. Hinds Jr., M. F. Motz, & A. Nelson (Eds.), *Popular culture theory and methodology: A basic introduction* (pp. 15–22). University of Wisconsin Press / Popular Press.
111. Butler, D., Brown, M., & Mac Críosta, G. (2016). Telling the story of MindRising. In *International Conferences ITS* (pp. 287–291). Melbourne.
112. Camuñas-García, D., Cáceres-Reche, M. P., Cambil-Hernández, M. d. I. E., & Lorenzo-Martín, M. E. (2024). Digital game-based heritage education: Analyzing the potential of heritage-based video games. *Education Sciences*, 14(4), 396. <https://www.mdpi.com/2227-7102/14/4/396>
113. Cartwright, M. (2012). Ancient Greek pottery. *World History Encyclopedia*. https://www.worldhistory.org/Greek_Pottery/
114. Cartwright, M. (2012). Black figure pottery. *World History Encyclopedia*. https://www.worldhistory.org/Black_Figure_Pottery/
115. Chance, N. (n.d.). *The Inupiat and Arctic Alaska*. <http://arcticcircle.uconn.edu/HistoryCulture/Inupiat/growingup.html>
116. Charles-Edwards, T. (2010). The date of *Culhwch ac Olwen*. In *Bile ós Chrannaibh: A festschrift for William Gillies* (pp. 45–56). Clann Tuirc.
117. Chmielewski, S. (2016). C://Hercules in computer games: A heroic evolution. In K. Dominas, E. Wesołowska, & B. Trocha (Eds.), *Antiquity in popular literature and culture* (pp. 177–192). Cambridge Scholars Publishing.
118. Clark, G. E. (1867). *Seven years of a sailor's life*. Adams & Co.
119. McCarthy, R., & Vigfusson, G. (1874). *An Icelandic–English dictionary*. https://icelandic_english.en-academic.com/11879/himin-brj%C3%B3tr
120. Collingwood, R. G. (1938). *The principles of art*. Clarendon Press.
121. Culture.pl. (2016). Creating *The Witcher's* world: An interview with Marcin Blacha of CD Projekt Red. <https://culture.pl/en/article/creating-the-witchers-world-an-interview-with-marcin-blacha-of-cd-projekt-red>
122. Cunliffe, B. (1999). *The ancient Celts*. Penguin Books.
123. D'Angelo, W. (2025). *The Witcher 3* sales top 60 million units, *Cyberpunk 2077: Phantom Liberty* sales top 10 million units. *VGChartz*.

<https://www.vgchartz.com/article/464798/the-witcher-3-sales-top-60-million-units-cyberpunk-2077-phantom-liberty-sales-top-10-million-units/>

124. Department of Greek and Roman Art, The Metropolitan Museum of Art. (2002). *Athenian vase painting: Black- and red-figure techniques*.

https://www.metmuseum.org/toah/hd/vase/ho_17.230.14a,b_27.16.htm

125. Dijkstra, J. (2020). *Treasure, swordfights, and plantations: Romantic pirates and the postcolonial in Assassin's Creed IV: Black Flag* (Master's thesis). Utrecht University. <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/36001>

126. Donoso, V. (2024). *Video games in European schools: Results from the Games in Schools 2023–2024 research project*. European Schoolnet.

127. Donovan, T. (2014). *Replay! History of Video Games*. Yellow Ants.

128. Dutton, F. (2012). Has the art world finally fallen for video games? *Eurogamer*. <http://www.eurogamer.net/articles/2012-03-26-has-the-art-world-finally-fallen-for-video-games>

129. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2012). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.

130. Ejstrud, B., Goddixsen, P., Henry, S., Persson, C., Tomasi, D., & Thomsen, A. (2014). *Halls, houses and huts: Buildings at Ribe Viking Centre*. University of Southern Denmark.

131. Eliade, M. (1963). *Myth and reality*. Harper & Row.

132. Eliade, M. (1965). *Mephistopheles and the androgyne: Studies in religious myth and symbol* (J. M. Cohen, Trans.). Sheed and Ward.

133. Entertainment Software Association. (2025). *Essential facts about the U.S. video game industry*.

134. Eriksen, M. H. (2019). *Architecture, society, and ritual in Viking Age Scandinavia: Doors, dwellings, and domestic space*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108667043>

135. Falmouth University. (n.d.). *Dr Jeff Howard*. <https://www.falmouth.ac.uk/staff/dr-jeff-howard>

136. Frasca, G. *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Access: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.html>.
137. Farokhmanesh, M. (2014). Never Alone's first trailer explains the importance of passing along wisdom. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2014/5/9/5700434/never-alone-first-trailer-upper-one-games>
138. Felicia, P. (2020). *Games in schools: Using educational games in the classroom: Guidelines for successful learning outcomes*. European Schoolnet.
139. Fenilkumar, S., & Vijaykumar, V. (2025). Peacock and bow: The story behind the origins of Taus, Dilruba and Esraj. *Naad – Nartan Journal of Dance & Music*, 90–93.
140. Frasca, G. (1999). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
141. Frazer, J. G. (2003). *The golden bough: A study of magic and religion*. Project Gutenberg. <https://www.gutenberg.org/cache/epub/3623/pg3623-images.html>
142. Gainsford, P. (2019). Shanties in *Assassin's Creed: Odyssey*. *Kiwi Hellenist*. <https://kiwihellenist.blogspot.com/2019/01/sea-shanties-assassins-creed-odyssey.html>
143. Gomez, L. F. B., Bohorquez Sotelo, M. C., Roja Higuera, N. S., & Rodriguez Mendoza, B. J. (2016). A video game for learning brain evolution: A resource or a strategy? In *Proceedings of the 13th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA 2016)* (pp. 119–126). Mannheim.
144. Gray, P. (2018). Cognitive benefits of playing video games. *Psychology Today*. <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>
145. Green, T. (2007). *Concepts of Arthur*. Tempus Publishing.
146. Green, T. A. (Ed.). (1997). *Folklore: An encyclopedia of beliefs, customs, tales, music, and art*. ABC-CLIO.

147. Griscom, A. (Ed.), & Ellis, J. R. (Trans.). (1929). *The Historia regum Britanniae of Geoffrey of Monmouth: With contributions to the study of its place in early British history*. Longmans, Green and Co.
148. Martens, J. (2017). *Viking Age art styles: Keys to the past*. https://www.researchgate.net/publication/335210353_Viking_Age_Art_Styles_Keys_to_the_Past
149. Guerber, H. A. (1909). *Myths of the Norsemen from the Eddas and sagas*. George G. Harrap.
150. Guiley, R. E. (2008). *The encyclopedia of witches, witchcraft and Wicca* (3rd ed.). Facts On File.
151. Harris, F. (2011). *Ukiyo-e: The art of the Japanese print*. Tuttle Publishing.
152. Hjarðar, K. (2017). *Vikings: Raiders from the sea*. Casemate Publishers.
153. Howard, J. (2014). *Game magic: A designer's guide to magic systems in theory*. CRC Press, Taylor & Francis Group.
154. Hutchinson, R. (2019). *Japanese culture through videogames*. Routledge.
155. Interactive Software Federation of Europe, & European Games Developer Federation. (2021). *Key facts 2020: The year we played together*. Brussels.
156. Jacobs, J. (Ed.). (2005). *Celtic fairy tales*. Pennsylvania State University. (Penn State Electronic Classics Series)
157. Jański, K. (2018). Creation of the fictional world in *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Homo Ludens*, 1(11), 117–133.
158. Kasudhan, R. (2024). *The flute in Indian music: Historical evolution, cultural significance, and performance practices*. Crown Publishing.
159. Knapp, T. (n.d.). *Stan Hugill's shanties from the seven seas*. http://www.rambles.net/hugill_shanties.html
160. Landels, J. G. (2002). *Music in ancient Greece and Rome*. Taylor & Francis.

161. Larson, L. M. (Trans.). (1917). *The King's mirror (Speculum regale – Konungs skuggsjá)*. Twayne Publishers.
<https://www.gutenberg.org/files/61264/61264-h/61264-h.htm>
162. Larsson, L., & Lenntorp, K. M. (2004). The enigmatic house: Continuity for centuries. A ceremonial building and its context at Uppåkra, southern Sweden. *Acta Archaeologica Lundensia*, 3–48.
163. Lecouteux, C. (2016). *Encyclopedia of Norse and Germanic folklore, mythology, and magic* (J. E. Graham, Trans.; M. Moynihan, Ed.). Inner Traditions.
164. Llovet Ferrer, M. (2017). *Representations of Japan by the video game industry: The case of Ôkami from a Japanophile perspective* (Master's thesis, University of Tampere). Trepo. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/102559>
165. Macdonald, D. (2006). Masscult and midcult. In H. E. Hinds Jr., M. F. Motz, & A. Nelson (Eds.), *Popular culture theory and methodology: A basic introduction* (pp. 9–14). University of Wisconsin Press.
166. Mallet, P. H. (1770). *Northern antiquities: Or, an historical account of the manners, customs, and laws, maritime expeditions and discoveries, language and literature of the ancient Scandinavians*. T. Carnan and Co.
167. Malm, W. P. (2000). *Traditional Japanese music and musical instruments*. Kodansha International.
168. Martens, M. (2023). Angul Hammerich and the bronze lurs: To play or to display. In *To play or not to play: Corrosion of historic brass instruments. Romantic Brass Symposium* (pp. 145–158). Edition Argus.
169. McCarthy, J., Sebo, E., & Firth, M. (2023). A 'recently discovered' whale feeding strategy has turned up in 2,000-year-old texts about fearsome sea monsters. *The Conversation*. <https://theconversation.com/a-recently-discovered-whale-feeding-strategy-has-turned-up-in-2-000-year-old-texts-about-fearsome-sea-monsters-200724>
170. McCoy, D. (2016). *The Viking spirit: An introduction to Norse mythology and religion*. CreateSpace.
171. McKeand, K. (2016). The making of *The Witcher 3*'s greatest villain. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/the-making-of-the-witcher-3s-greatest-villain>

172. Melissinos, C., & O'Rourke, P. (2012). *The art of video games: From Pac-Man to Mass Effect*. Welcome Books.
173. Mikami, T. (n.d.). *Japanese brush painting: The art of Sumi painting*. Hacker Art Books.
174. Milne, G. J. (2017). Collecting the sea shanty: British maritime identity and Atlantic musical cultures in the early twentieth century. *International Journal of Maritime History*, 29(2), 370–386. <https://doi.org/10.1177/0843871417695291>
175. Miner, G. (2022). Lyre guitars, French lyres. *Harp guitars.net*. <https://www.harp guitars.net/history/org/org-lyres.htm>
176. Mitchell, S. A. (2011). *Witchcraft and magic in the Nordic Middle Ages*. University of Pennsylvania Press.
177. Monaghan, P. (2004). *The encyclopedia of Celtic mythology and folklore*. Facts On File.
178. Monaghan, P. (2010). *Encyclopedia of goddesses and heroines* (Vol. 2: Europe and the Americas). ABC-CLIO.
179. Munch, P. A. (1926). *Norse mythology: Legends of gods and heroes* (rev. by M. Olsen). The American-Scandinavian Foundation.
180. Mysiak, K. (2017). *Wiedźmin 3: Dziki Gon – kompendium wiedzy* [Aktualizacja #30: wsparcie dla PS4 Pro, Devil's Pit Mod i inne]. Gry Online. <https://www.gry-online.pl/newsroom/wiedzmin-3-dziki-gon-kompendium-wiedzy-aktualizacja-30-wsparcie-dla-ps4-pro-devils-pit-mod-i-inne/z114c36>
181. Newman, J. (2013). *Videogames*. London: Routledge.
182. Newzoo, & Tebex. (2025). *Unlocking games revenue: Player behavior and payment trends in the West*.
183. Newzoo. (2024). *Global games market report* (Free version).
184. Nieborg, D., & Hermes, J. (2008). What is game studies anyway? *Games and Culture*, 3(2), 131–146.
185. Niedenthal, S. (2009). What we talk about when we talk about game aesthetics. In *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground*:

- Innovation in Games, Play, Practice and Theory.*
<https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/409>
186. Okamoto, N. (2015). *The art of sumi-e: Beautiful ink painting using Japanese brushwork*. Kent.
 187. Organology: Musical Instruments Encyclopedia. (2025). *Bianzhong*.
<https://organology.net/instrument/bianzhong/>
 188. Organology: Musical Instruments Encyclopedia. (2024). *Taiko*.
<https://organology.net/instrument/taiko/>
 189. Organology: Musical Instruments Encyclopedia. (2025). *Guzheng*.
<https://organology.net/instrument/guzheng/>
 190. Organology: Musical Instruments Encyclopedia. (2025). *Kanun (Qanun)*.
<https://organology.net/instrument/kanun-qanun/>
 191. Organology: Musical Instruments Encyclopedia. (2025). *Mridangam*.
<https://organology.net/instrument/mridangam/>
 192. Organology: Musical Instruments Encyclopedia. (2025). *Tanbur*.
<https://organology.net/instrument/tanbur/>
 193. Organology: Musical Instruments Encyclopedia. (2025). *Tar (frame drum)*. <https://organology.net/instrument/tar-frame-drum/>
 194. Özgü, C. (2024). The devil in the mirror: Projections of desire from folk tales to *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Games and Culture*.
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120241255417>
 195. Parker, F. (2013). An art world for artgames. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11).
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>
 196. Parker, F. (2013). An art world for artgames. *Loading...*, 7(11). Simon Fraser University. <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/119>
 197. Partridge, C. (2004). Occulture. In *The re-enchantment of the West: Alternative spiritualities, sacralization, popular culture, and occulture* (Vol. 1, pp. 62–84). T&T Clark.

198. Peremot, S. (2024). «Два рядки коду на екрані – завжди краще, ніж тисяча рядків у голові»: інтерв'ю з творцем містобудівної стратегії «Острів». *GameDev DOU*. <https://gamedev.dou.ua/articles/ostriv-game-developer/>
199. Plunkett, L. (2019). Assassin's Creed Odyssey's sea shanties are actual Greek poems. *Kotaku*. <https://kotaku.com/assassins-creed-odysseys-sea-shanties-are-actual-greek-1832218435>
200. Pollock, R. (2002). *Merlin and Vivien*. The Camelot Project. <https://d.lib.rochester.edu/camelot/text/pollock-merlin-and-vivien.html>
201. Potter, G. R. (Ed.). (1922). *The New Cambridge Modern History: The Renaissance 1493–1520*. Cambridge University Press.
202. Prajapati, S. R. (n.d.). *Dhimay: The most popular ethnic drum of the Newars*. Outreach Ethnomusicology. <https://www.o-em.org/index.php/fieldwork/20-dhimay-the-most-popular-ethnic-drum-of-the-newars>
203. Pulsiano, P. (Ed.). (1993). *Medieval Scandinavia: An encyclopedia*. Garland Publishing. (Routledge Revivals)
204. Qi, J. (2017). Sounds and songs of sailing: A historical and theoretical perspective on the performance and content of sea shanties. *Washington College Review*. <https://washcollreview.com/2017/05/16/sounds-and-songs-of-sailing-a-historical-and-theoretical-perspective-on-the-performance-and-content-of-sea-shanties/>
205. Quinio, C., Weller, P., Iovanovici, Z., Lape, S., Purves, A., Madden, J., & Asmussen, S. (2010). *God of War: Unearthing the legend* [Documentary]. Santa Monica Studio. <https://www.youtube.com/watch?v=ikqJKyeJqXk>
206. Radošinská, J. (2018). Portraying historical landmarks and events in the digital game series *Assassin's Creed*. *Acta Ludologica*, 1(2), 4–16. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=721695>
207. Ramos, A., & Rodríguez, A. (n.d.). *The legal status of video games: Comparative analysis in national approaches*. World Intellectual Property Organization. <http://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130&plang=EN>

208. Reay, E. (2022). Videogames as an “unheroic” medium: The child hero’s journey. *Games and Culture*, 18(5), 559–577.
209. Reay, E., Ma, M., & Mankee-Williams, A. (2024). *Stones in our pockets: Mental health dimensions of grief in contemporary video games* [Preprint]. *medRxiv*. <https://www.medrxiv.org/content/10.1101/2024.04.23.24306235v1>
210. Rink, H. (1875). *Tales and traditions of the Eskimo: With a sketch of their habits, religion, language and other peculiarities*. William Blackwood and Sons.
211. Rodyhin, K., & Rodyhin, M. (2021). Legends and realities of Ukrainian alchemy: The cultural and historical reminiscences Doctor Faust – Pan Twardowski. *Skhid*, 1(165), 5–11.
212. Rollinger, C. (2018). Battling the gods: An interview with the creators of *Apotheon* (Jesse McGibney, Maciej Paprocki, Marios Aristopoulos). *Thersites: Journal for Transcultural Presences & Diachronic Identities from Antiquity to Date*, 7. <https://thersites-journal.de/index.php/thr/article/view/89>
213. Rom, A. (2020). Beat the drums or break them: Bells and drums as communication devices in early Chinese warfare. *Journal of Chinese Military History*, 9(2). https://brill.com/view/journals/jcmh/9/2/article-p125_1.xml
214. Roman, L., & Roman, M. (2010). *Encyclopedia of Greek and Roman mythology*. Facts On File.
215. Rose, K. (2012). Nostalgia and imagination in nineteenth-century sea shanties. *The Mariner’s Mirror*, 98(2), 147–160. <https://doi.org/10.1080/00253359.2012.10708990>
216. RPGWatch. (n.d.). The CRPG analyzer: A checklist for computer roleplaying games. <http://www.rpgwatch.com/forums/showpost.php?p=1061254692&postcount=367>
217. Sachs, C. (1962). *The history of musical instruments*. W. W. Norton & Company.
218. Sachs, C. (1962). *The wellsprings of music* (J. Kunst, Ed.). Martinus Nijhoff.

219. Saladin d'Anglure, B. (2018). *Inuit stories of being and rebirth: Gender, shamanism and the third sex*. University of Manitoba Press.
220. Sato, S. (2014). *Sumi-e*. Tuttle Publishing.
221. SavantyRomero. (2023). В українській грі Острів з'являться цегляні будівлі та ще більше нових механік: як поживає гра. *Geeks.News*. <https://geeks.news/igrovi-novyny/563-v-ukrainskii-gri-ostriv-ziavliatsia-cegliani-budivli-ta-shche-bilshe-novykh-mekhanik-ia-k-pozhyvaie-gra.html>
222. Schamschula, W. (1992). Pan Twardowski: The Polish variant of the Faust legend in Slavic literatures: A study in motif history. *California Slavic Studies*, 14, 209–231.
223. Sharp, C. J. (1914). *English folk-chanteys: With pianoforte accompaniment, introduction and notes*. London.
224. Short, W. R. (2010). *Icelanders in the Viking Age*. McFarland & Company.
225. Singer, R. T. (1998). *Edo, art in Japan 1615–1868*. Yale University Press.
226. Stalker, P. J. (2005). *Gaming in art: A case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of “art games” versus mainstream computer games* (Doctoral dissertation, University of the Witwatersrand). <http://wiredspace.wits.ac.za/handle/10539/1749>
227. Stevens, J. (2020). Child of the Elder Blood: A semiotics of folklorism in the soundtrack of *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Games and Culture*, 16(5), 538–556.
228. Stitt, J. M. (1992). *Beowulf and the bear's son: Epic, saga, and fairytale in northern Germanic tradition*. Garland Publishing.
229. Stobbart, C. (2016). Telling tales with technology: Remediating folklore and myth through the videogame *Alan Wake*. In *Examining the evolution of gaming and its impact on social, cultural, and political perspectives* (pp. 38–53).
230. Sturluson, S. (1889). *The Heimskringla: Or, the sagas of the Norse kings from the Icelandic of Snorre Sturlason* (2nd ed., rev.; R. B. Anderson & S. Laing, Trans.). J. C. Nimmo.

231. Sutter, J. D. (2011). Supreme Court sees video games as art. *CNN*. <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>
232. Taft, M. (2014). *Greek gods & goddesses*. Britannica Educational Publishing.
233. TalkAfricana. (2022). Akan drum, the oldest African object in the British Museum. *TalkAfricana: Black History and Culture*. <https://talkafricana.com/akan-drum-the-oldest-african-object-in-the-british-museum/>
234. Tavinor, G. (2009). *The Definition of Videogames Revisited*. Proceedings of The Philosophy of Computer Games Conference, Oslo, august 13-15. 11 pp.
235. Taylor, B. (2015). The science of shanties: Assassin's Creed's work songs of the sea. *Paste Magazine*. <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/08/the-science-of-shanties-assassins-creeds-work-song.html>
236. The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2010, October 8). Neustria. *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/place/Neustria>
237. The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2017). Cornu. *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/cornu>
238. The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2024, March 19). Hermetic writings. *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/Hermetic-writings>
239. Thompson, S. (1977). *The folktale*. University of California Press.
240. Tronser, S. (n.d.). Cecil James Sharp (1859–1924). *Australian Dictionary of Biography*. National Centre of Biography. <https://adb.anu.edu.au/biography/sharp-cecil-james-8400>
241. Ubisoft. (2022). *Sea shanties are still awesome*. Game Makers Podcast. <https://news.ubisoft.com/en-ca/article/RbVz3pZ8zPECiGDj2ukJB/sea-shanties-are-still-awesome-game-makers-podcast>
242. Uther, H.-J. (2004). *The types of international folktales: A classification and bibliography based on the system of Antti Aarne and Stith Thompson* (Vols. 1–3; FF Communications Nos. 284–286). Academia Scientiarum Fennica.

243. Vetter, R. (n.d.). *Gendang indung*. Grinnell College Musical Instrument Collection. <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/675>
244. Vetter, R. (n.d.). *Saron barung*. Grinnell College Musical Instrument Collection. <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/1217>
245. Vetter, R. (n.d.). *Shofar*. Grinnell College Musical Instrument Collection. <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/8040>
246. Vetter, R. (n.d.). *Sundanese kempul*. Grinnell College Musical Instrument Collection. <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/961>
247. Vetter, R. (n.d.). *Tam-tam*. Grinnell College Musical Instrument Collection. <https://omeka-s.grinnell.edu/s/MusicalInstruments/item/1826>
248. Video Games Europe. (2023). *European key facts 2023*. Brussels.
249. Wade-Matthews, M. (2014). *The world encyclopedia of musical instruments* (W. Mival, Consultant). Hermes House.
250. Walsh, D. (2006). *Ōkami official strategy guide*. BradyGames.
251. Whitton, N. (2007). *An investigation into the potential of collaborative computer games to support learning in higher education*. http://playthinklearn.net/?page_id=8
252. Wolf, M. J. P. (2002). *The medium of the video game*. University of Chicago Press.
253. Young, C. J., Zackariasson, P., & Wilson, T. L. (2012). *The video game industry: Formation, present state, and future*. Routledge.

ДОДАТКИ

Додаток 1. Підсумок аналізу обраних для дослідження відеоігор

Назва гри	Культурне джерело	Спосіб включення	Рівень трансформації	Ігromеханіка як носій смислу	Ефект для реципієнта
Never Alone	казкова проза міфологія матеріальна культура демонологія традиції виховання дітей	мова сюжет персонажі артефакти архітектура	пряма інтеграція реконструкція	Гравець виступає головним героєм казки, а голос наратора за кадром – є «слухачем» оповідача казки	пізнавальний екзотизація
Assassin's Creed IV: Black Flag»	трудові пісні (шанті) традиції мореплавства «піратський» побут архітектура матеріальна культура	мова пісні шанті техніка пісенного виконання артефакти архітектура	пряма інтеграція реконструкція	Гравець – капітан корабля, який під час плавання чує виконання моряками пісень шанті	пізнавальний естетичний розважальний
Assassin's Creed: Odyssey	трудові пісні (шанті) традиції мореплавства архітектура матеріальна культура побут зброя обладунки	мова давньогрецькі гімни та поезія техніка пісенного виконання артефакти архітектура	реконструкція пряма інтеграція художня інтерпретація	Гравець – капітан корабля, який під час плавання чує виконання моряками пісень шанті	пізнавальний естетичний розважальний ідентифікаційний
Assassin's Creed: Valhalla	архітектура матеріальна культура побут зброя обладунки	мова топоніміка артефакти архітектура	реконструкція пряма інтеграція	Гравець – вікінг, що вирушає до англосаксонської Англії в пошуках нових земель для поселення	пізнавальний естетичний ідентифікаційний
The Elder Scrolls (франшиз	міфологія казкова проза героїчний	персонажі сюжети артефакти	художня інтерпретація вільна	Гравець має змогу зіграти на деяких	розважальний естетичний екзотизація

a)	епос матеріальна культура музичні інструменти		інтерпретація стилізація	традиційних музичних інструментах або стати свідком того, як на них грають неігрові персонажі; гравець може почути виконання скальдичної поезії скальдами. Гравець переживає шлях епічного героя	пізнавальний
Ostriv	архітектура традиційні ремесла побут матеріальна культура	мова артефакти архітектура музика	реконструкція	Гравець будує та розвиває традиційне українське поселення XVIII століття	пізнавальний розважальний ідентифікаційний
Козаки (серія)	архітектура матеріальна культура зброя типи військ	артефакти архітектура	реконструкція	Гравець командує військовою силою та вступає у збройні конфлікти	розважальний ідентифікаційний
Mount & Blade: Вогнем і мечем	матеріальна культура зброя обладунки	артефакти	реконструкція	Гравець вступає у збройні конфлікти	розважальний ідентифікаційний
Відьмак 3: Дикий гін	міфологія демонологія казкова проза неказкова проза (легенди) малі прозові жанри (приказки) Дзяди (обряд) поховальна обрядовість весільна	сюжет мотиви персонажі бестіарій музика обряд архітектура	пряма інтеграція реконструкція стилізація художня інтерпретація	Гравець стає свідком декількох різних обрядів (поховального, Дзядів); бере участь у весільному обряді; стає прямим учасником легендарних та казкових сюжетів	ідентифікаційний розважальний естетичний

	обрядовість архітектура музика				
Smite (диалогія)	міфологія героїчний епос казкова проза	персонажі здібності персонажів	реконструкція художня інтерпретація	Через здібності персонажів та енциклопедичні довідки гравець може краще зрозуміти домени персонажів та сфери впливу в міфології, через зовнішність персонажів – ідентифікувати їхню культурну та національну приналежність	естетичний пізнавальний ідентифікаційний
Apotheon	міфологія героїчний епос матеріальна культура чорнофігурний вазопис зброя музика	візуальний стиль графіки персонажі сюжет музика	стилізація реконструкція художня інтерпретація	Гравець знайомиться з візуальним стилем чорнофігурного вазопису; переживає шлях епічного героя	естетичний пізнавальний ідентифікаційний екзотизація
Ōkami	міфологія демонологія героїчний епос емакімоно сумі-е укійо-е каліграфія матеріальна культура музика	візуальний стиль графіки персонажі бестіарій сюжет музика ігромеханіка	стилізація реконструкція художня інтерпретація	Гравець проходить шлях епічного героя; гравець виступає «читачем» емакімоно; гравець виступає митцем- каліграфом.	естетичний розважальний ідентифікаційний екзотизація
Rōki	міфологія демонологія казкова проза	персонажі сюжет топоніміка	стилізація художня інтерпретація	Гравець виступає головним героєм казкового сюжету	естетичний ідентифікаційний розважальний
God of	міфологія	персонажі	художня	Гравець	розважальний

War (франшиза)	героїчний епос демонологія матеріальна культура зброя	сюжет бестіарій	інтерпретація реконструкція	проходить шлях епічного героя	ідентифікаційний
Northgard	міфологія архітектура	персонажі архітектура	стилізація художня інтерпретація	Гравець розбудовує і розвиває своє поселення	розважальний ідентифікаційний
King Arthur: The Role- Playing (серія)	міфологія героїчний епос артуріанський цикл	сюжет персонажі топоніміка	стилізація художня інтерпретація	Гравець проходить шлях епічного героя	Ідентифікаційний розважальний
Hellblade: Senua's Sacrifice	міфологія героїчний епос матеріальна культура костюм зброя	сюжет персонажі	художня інтерпретація реконструкція	Гравець проходить шлях епічного героя	ідентифікаційний естетичний

Додаток 2. Шанті, включені в гру «Assassin's Creed IV: Black Flag».

1. Billy Riley

Old Billy Riley was a dancing master.

Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

Old Billy Riley's master of a drogher.

Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

Master of a drogher bound for Antigua.

Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

Old Billy Riley has a nice young daughter.

Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

Oh Missy Riley, little Missy Riley.
Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

Had a pretty daughter, but we can't get at her.
Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

Screw her up and away we go, boys.
Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

One more pull and then belay, boys.
Old Billy Riley, oh, Old Billy Riley!

2. Bully in the Alley

Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Way, hey, bully in the alley!
Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Bully down in shinbone al!

Sally is the girl that I love dearly,
Way, hey, bully in the alley.
Sally is the girl that I spliced dearly,
Bully down in shinbone al.

Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Way, hey, bully in the alley!
Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Bully down in shinbone al!

For seven long years I courted little Sally,
Way, hey, bully in the alley.
But all she did was dilly and dally.
Bully down in shinbone al.

Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Way, hey, bully in the alley!
Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Bully down in shinbone al!

I ever get back, I'll marry little Sally,
Way, hey, bully in the alley.
Have six kids and live in Shin-bone Alley.
Bully down in shinbone al.

Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Way, hey, bully in the alley!
Help me, Bob, I'm bully in the alley,
Bully down in shinbone al!

3. Captain Kidd

O, my name was Captain Kidd,
as I sailed, as I sailed,
O, my name was Captain Kidd,
as I sailed.

My name was Captain Kidd
And God's laws I did forbid,
And so wickedly I did

as I sailed, as I sailed.
So wickedly I did
as I sailed.

I murdered William Moore,
as I sailed, as I sailed.
O, I murdered William Moore
as I sailed.

I laid him in his gore,
Not many leagues from the shore,
O, I murdered William Moore,
as I sailed, as I sailed.
I murdered William Moore
as I sailed.
I spied three ships from Spain
as I sailed, as I sailed,
O, I spied three ships from Spain
as I sailed.

I spied three ships from Spain,
and I fired on them a-main,
And most of them I slain,
as I sailed, as I sailed.
And most of them I slain
as I sailed.

Come all you young and old,
see me die, see me die.
Come all you young and old,

see me die.

You are welcome to my goal,
And by it I lost my soul
Come all you young and old,
I must die, I must die.
Come all you young and old,
I must die.

4. Cheerly Man

Oh, Nancy Dawson, Hi-oh!
Cheerly, man!
She rubbed the Bo'sun, Hi-oh!
Cheerly, man!
That was a caution, Hi-oh!
Cheerly, man,
O! Haulee, Hi-oh,
Cheerly, man.

Oh, Sally Racket, Hi-oh!
Cheerly, man!
Pawned my best jacket, Hi-oh!
Cheerly, man!
And sold pawn the ticket, Hi-oh!

Cheerly, man,
O! Haulee, Hi-oh,
Cheerly, man.

Oh, Kitty Carson, Hi-oh!
Cheerly, man!
Jitted the parson, Hi-oh! Cheerly, man!
Married a mason, Hi-oh!

Cheerly, man,
O! Haulee, Hi-oh,
Cheerly, man.

Oh, Betsy Baker, Hi-oh!
Cheerly, man!
Lived in Long Acre, Hi-oh!
Cheerly, man!
Married a Quaker, Hi-oh!

Cheerly, man,
O! Haulee, Hi-oh,
Cheerly, man.

Oh, Jenny Walker, Hi-oh!
Cheerly, man!
Married a hawker, Hi-oh!
Cheerly, man!
That was a corker, Hi-oh!

Cheerly, man,
O! Haulee, Hi-oh,
Cheerly, man.

Oh, Polly Riddle, Hi-oh!

Cheerly, man!
Broke her new fiddle, Hi-oh!
Cheerly, man!
Right through the middle, Hi-oh!

Cheerly, man,
O! Haulee, Hi-oh,
Cheerly, man.

5. Derby Ram

As I was going to Derby, 'twas on a market day,
I met the finest ram, sirs, that ever was fed upon hay.

That's a lie, that's a lie
That's a lie, a lie, a lie!

This ram and I got drunk, sir, as drunk as drunk could
be,
And when we sobered up, sir, we were far away out
on the sea.

That's a lie, that's a lie
That's a lie, a lie, a lie!

This wonderful old ram, sir, was playful as a kid;
He swallowed the captain's spyglass along with the
bo'sun's fid.

That's a lie, that's a lie

That's a lie, a lie, a lie!

One morning on the poop, sir, afore eight bells was struck.

He climbed up to the sky's I yard an' sat down on the truck.

That's a lie, that's a lie

That's a lie, a lie, a lie!

This wonderful ol' ram, sir, he tried a silly trick,
He tried to jump a five-barred fence and landed in a rick.

That's a lie, that's a lie

That's a lie, a lie, a lie!

This wonderful ol' ram, sir, it grew two horns of brass,
One grew out o' his shoulder blade, t'other turned into a mast.

That's a lie, that's a lie

That's a lie, a lie, a lie!

An' when this ram was killed, sir, the butcher was covered in blood.

Five and twenty butcher boys was carried away the flood.

That's a lie, that's a lie

That's a lie, a lie, a lie!

An' when this ram was dead, sir, they buried it in St.
Joan's,
It took ten men an' an elephant to carry one of its
bones.

That's a lie, that's a lie
That's a lie, a lie, a lie!

6. Drunken Sailor

Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Early in the morning!

What will we do with a drunken sailor,
What will we do with a drunken sailor,
What will we do with a drunken sailor,
Early in the morning?

Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Early in the morning!

Put 'em in the scuppers with a hose pipe on him,
Put 'em in the scuppers with a hose pipe on him,
Put 'em in the scuppers with a hose pipe on him,
Early in the morning!

Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Early in the morning!

Put him in the brig until he's sober,
Put him in the brig until he's sober,
Put him in the brig until he's sober,
Early in the morning!

Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Weigh-hay and up she rises
Early in the morning!

7. The Fish Of The Sea

Come all you young sailormen, listen to me
I'll sing you a song of the fish in the sea,
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow
Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

Up jumps the eel with his slippery tail,
Climbs up aloft and reefs the topsail,
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow
Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

Then up jumps the shark with his nine rows of teeth
Saying, 'You eat the dough boys, and I'll eat the beef!'
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow
Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

Up jumps the lobster with his heavy claws,
Bites the main boom right off by the jaws!
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow
Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

Up jumps the halibut, lies flat on the deck
He says, 'Mister Captain, don't step on my neck!'
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow

Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

Up jumps the herring, the king of the sea,
Saying, 'All other fishes, now you follow me!'
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow
Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

Up jumps the codfish with his chuckle-head,
He runs out up forward and throws out the lead!
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow
Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

Up jumps the whale... the largest of all,
'If you want any wind, well, I'll blow ye a squall!'
and it's...

Windy weather boys, stormy weather, boys
When the wind blows we're all together, boys
Blow ye winds westerly, blow ye winds, blow
Jolly sou'wester, boys, steady she goes.

8. Good Morning Ladies All

We are outward bound for Mobile town
With a heave-o, haul!
An' we'll heave the ol' wheel round an' round
Good mornin' ladies all!

An' when we get to Mobile town
With a heave-o, haul!
Oh, 'tis there we'll drink an' sorrow drown
Good mornin' ladies all!

Them gals down south are free an' gay
With a heave-o, haul!
Wid them we'll spend our hard-earned pay
Good mornin' ladies all!

We'll swing around, we'll have good fun
With a heave-o, haul!
An' soon we'll be back on the homeward run
Good mornin' ladies all!

An' when we get to Bristol town
With a heave-o, haul!
For the very last time we'll waltz around
Good mornin' ladies all!

With Poll and Meg an' Sally too
With a heave-o, haul!
We'll drink an' dance wid a hullabaloo
Good mornin' ladies all!

So a long goodbye to all you dears
With a heave-o, haul!
Don't cry for us, don't waste yer tears
Good mornin' ladies all!

9. Handy Me Boys

Why can't ye be so handy-o!
Handy, me boys, so handy!

Oh, aloft this yard must go.
Handy, me boys, so handy!

Ooh! Up aloft from down below.
Handy, me boys, so handy!
Growl ye may, but go ye must.
Handy, me boys, so handy!

Growl too much an yer head they'll bust.
Handy, me boys, so handy!

Oh, a bully ship an' a bully crew.
Handy, me boys, so handy!

Oh, we're the gang for the kick 'er through.
Handy, me boys, so handy!

Yer advance has gone, yer at sea again.
Handy, me boys, so handy!

Hey, bound round the horn through the hail an' rain.
Handy, me boys, so handy!

Sing an' haul, an' haul an' sing.
Handy, me boys, so handy!

Up aloft this yard we'll swing.
Handy, me boys, so handy!

Up aloft that yard must go.
Handy, me boys, so handy!

For we are outward bound, ye know.
Handy, me boys, so handy!

A handy ship an' a handy crew.
Handy, me boys, so handy!

A handy Mate an Old Man too.
Handy, me boys, so handy!

10. Hauley Hauley Ho

England, ould Ireland
England, ould Ireland
England, ould Ireland
Hauley Hauley Ho!

Paddy M'Ginty

Paddy, Jock and Jackie too,
Oh Paddy M'Ginty,
Hauley Hauley Ho!

Shamrock an' Rose, boys,
Shamrock, Rose, and prickly Thistle too,
Shamrock an' Rose, boys,
Hauley Hauley Ho!

England, ould Ireland
England, ould Ireland
England, ould Ireland
Hauley Hauley Ho!

11. Hi-Ho Come Roll Me Over

Why don't you blow
High-O! Come roll me over
Why don't you blow
High-O! Come roll me over

One man to strike the bell
High-O! Come roll me over
One man to strike the bell
High-O! Come roll me over

Two men to man the wheel
High-O! Come roll me over
Two men to man the wheel
High-O! Come roll me over

Three men, to gallant braces
High-O! Come roll me over
Three men, to gallant braces
High-O! Come roll me over

Four men to furl t'garns'ls
High-O! Come roll me over
Four men to furl t'garns'ls
High-O! Come roll me over

Five men to bunt-a-bo
High-O! Come roll me over
Five men to bunt-a-bo
High-O! Come roll me over

12. Homeward Bound

Oh, don't yiz hear the old man say?
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
Oh, don't yiz hear the old man say?
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

We're Homeward bound to Liverpool Town,
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
Where all them judies, they will come down
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

An' when we gits to the Wallasey Gates
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!

Sally an' Olly for their flash men do wait
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

An' one to the other ye'll hear them say,
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
Here comes Johnny with his fourteen mont's pay!
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

We meet these fly gals an' we'll ring the ol' bell,
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
With them judies, we'll raise merry hell
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

We're homeward bound to the gals o' the town.
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
And stamp up me bullies an' heave it around.
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

An' when we gits home, boys, oh, won't we fly round.
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
We'll heave up the anchor to this bully sound.
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

We're all homeward bound for the old backyard.
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
Then heave, me bullies, we're all bound homeward.
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

Heave with a will, boys, oh, heave long an' strong.
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!

Sing a good chorus for 'tis a good song.
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

We're homeward bound, we'll have yiz to know.
Goodbye, fare-ye-well! Goodbye, fare-ye-well!
An' over the water to England must go!
Hoor-raw me boys! We're homeward bound!

13. Johnny Boker

Oh! Do, my Johnny Boker,
Come rock and roll me over.
Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,
The skipper is a rover.
Do! My Johnny Boker, do!
Oh! Do, my Johnny Boker,
The mate he's never sober.
Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,
The Bo'sun is a tailor.
Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,
We'll all go on a jamboree.
Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,

The Packet is a Rollin'.

Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,
We'll pull and haul together.
Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,
We'll haul for better weather.
Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,
And soon we'll be in London Town.
Do! My Johnny Boker, do!

Oh! Do, my Johnny Boker,
Come rock and roll me over.
Do! My Johnny Boker, do!

14. Leave Her, Johnny

I thought I heard the Old Man say:

"Leave her, Johnny, leave her."

Tomorrow you will get your pay,
and it's time for us to leave her.

Leave her, Johnny, leave her!
Oh, leave her, Johnny, leave her!
For the voyage is long and the winds don't blow
And it's time for us to leave her.

Oh, the wind was foul and the sea ran high.

"Leave her, Johnny, leave her!"

She shipped it green and none went by.

And it's time for us to leave her.

Leave her, Johnny, leave her!

Oh, leave her, Johnny, leave her!

For the voyage is long and the winds don't blow

And it's time for us to leave her.

I hate to sail on this rotten tub.

"Leave her, Johnny, leave her!"

No grog allowed and rotten grub.

And it's time for us to leave her.

Leave her, Johnny, leave her!

Oh, leave her, Johnny, leave her!

For the voyage is long and the winds don't blow

And it's time for us to leave her.

We swear by rote for want of more.

"Leave her, Johnny, leave her!"

But now we're through so we'll go on shore.

And it's time for us to leave her.

Leave her, Johnny, leave her!

Oh, leave her, Johnny, leave her!

For the voyage is long and the winds don't blow

And it's time for us to leave her.

15. Lowlands Away

I dreamed a dream the other night
Lowlands, lowlands away me John
My love she came, dressed all in white
Lowlands away

I dreamed my love came in my sleep
Lowlands, lowlands away me John
Her cheeks were wet, her eyes did weep
Lowlands away

She came to me at my bedside
Lowlands, lowlands away me John
All dressed in white, like some fair bride
Lowlands away

And bravely in her bosom fair
Lowlands, lowlands away me John
Her red, red rose, my love did wear
Lowlands away
She made no sound, no word she said
Lowlands, lowlands away me John
And then I knew my love was dead
Lowlands away

Then I awoke to hear the cry
Lowlands, lowlands away me John
Oh watch on deck
Oh watch, ahoy
Lowlands away

16. Maid of Amsterdam

In Amsterdam there lived a maid,
Mark well what I do say!
In Amsterdam there lived a maid,
And she was mistress of her trade.
I'll go no more a-roving with you fair maid!

A roving, a roving,
Since roving's been my ru-i-in,
I'll go no more a roving,
With you fair maid!

I asked this maid to take a walk,
Mark well what I do say!
I asked this maid out for a walk,
That we might have some private talk.
I'll go no more a roving with you fair maid!

A roving, a roving,
Since roving's been my ru-i-in,
I'll go no more a roving,
With you fair maid!

Then a great big Dutchman rammed my bow,
Mark well what I do say!
For a great big Dutchman rammed my bow,
And said "Young man, dees ees meine frau!"
I'll go no more a roving with you fair maid!

A roving, a roving,

Since roving's been my ru-i-in,
I'll go no more a roving,
With you fair maid!

Then take fair warning boys from me,
Mark well what I do say!
So take fair warning boys from me
With other men's wives, don't make too free
I'll go no more a roving with you fair maid!

A roving, a roving,
Since roving's been my ru-i-in,
I'll go no more a roving,
With you fair maid!

17. Paddy Doyle's Boots

To me, Way-ay-ay Yah!
We'll pay Paddy Doyle for his boots!
To me, Way-ay-ay Yah!
We'll all drink brandy and gin!

To me, Way-ay-ay Yah!
We'll all shave under the chin!
To me, Way-ay-ay Yah!
We'll all throw muck at the cook!

To me, Way-ay-ay Yah!
The dirty ol' man's on the poop!
To me, Way-ay-ay Yah!

We'll bouse her up and be done!

To me, Way-ay-ay Yah!

We'll pay Paddy Doyle for his boots!

18. Padstow's Farewell

It's time to go now,

Haul away your anchor,

Haul away your anchor,

It's our sailing time.

Get some sail upon her,

Haul away your halyards,

Haul away your halyards.

It's our sailing time.

Get her on her course now,

Haul away your foresheets,

Haul away your foresheets,

It's our sailing time.

Waves are surging under,

Haul away down Channel,

Haul away down Channel,

On the evening tide.

When your sailing's over,

Haul away for Heaven,

Haul away for Heaven,

God be by your side.

It is time to go now,
Haul away your anchor,
Haul away your anchor,
It's our sailing time.

19. Randy Dandy-O

Now we are ready to sail for the Horn,
Weigh hey, roll and go!
Our boots and our clothes, boys, are all in the pawn,
To be rollicking randy dandy-O!

Heave a pawl, O heave away!
Weigh hey, roll and go!
The anchor's on board and the cable's all stored,
To be rollicking randy dandy-O!

Soon we'll be warping her out through the locks,
Weigh hey, roll and go!
Where the pretty young girls all come down in their frocks,
To be rollicking randy dandy-O!

Heave a pawl, O heave away!
Weigh hey, roll and go!
The anchor's on board and the cable's all stored,
To be rollicking randy dandy-O!

Come breast the bars, bullies, heave her away,

Weigh hey, roll and go!
Soon we'll be rolling her down through the Bay,
To be rollicking randy dandy-O!

Heave a pawl, O heave away!
Weigh hey, roll and go!
The anchor's on board and the cable's all stored,
To be rollicking randy dandy-O!

20. Roll and Go

There was a ship, she sailed to Spain
O ho, roll and go!
There was a ship came home again.
Tommy's on the topsail yard!

And what do you think was in her hold?
O ho, roll and go!
There was diamonds, there was gold.
Tommy's on the topsail yard!

And what was in her lazarette?
O ho, roll and go!
Good split peas and bad bull meat.
Tommy's on the topsail yard!

O, many a sailorman gets drowned,
O ho, roll and go!
Many a sailorman gets drowned.
Tommy's on the topsail yard!

21. Roll, Boys, Roll!

Oh! Sally Brown, she's the gal for me boys

Roll, boys! Roll boys roll!

Oh! Sally Brown she's the gal for me, boys

Way high, Miss Sally Brown!

We're bound away, 'way down south, boys,

Roll, boys! Roll boys roll!

We're bound away, 'way down south, boys,

Way high, Miss Sally Brown!

It's down to Trinidad to see Sally Brown boys,

Roll, boys! Roll boys roll!

Down to Trinidad to see Sally Brown boys,

Way high, Miss Sally Brown!

She's lovely on the foreyard, an' she's lovely down below boys,

Roll, boys! Roll boys roll!

She's lovely 'cause she loves me, that's all I want to know boys,

Way high, Miss Sally Brown!

Ol' Captain Baker, how do you store yer cargo?

Roll Boys! Roll boys roll!

Some I stow for'ard, boys, an' some I stow a'ter

Way high, Miss Sally Brown

Forty fathoms or more below boys,

Roll, boys! Roll boys roll!

There's forty fathoms or more below boys,

Way high, Miss Sally Brown!

Oh, way high ya, an' up she rises,
Roll Boys! Roll boys roll!
Way high ya, and the blocks is different sizes,
Way high, Miss Sally Brown!

Oh, one more pull, don't ya hear the mate a-bawlin?
Roll, boys! Roll boys roll!
Oh, one more pull, that's the end of all the hawlin'
Way high, Miss Sally Brown!

Sally Brown she's the gal for me boys,
Roll, boys! Roll boys roll!
Sally Brown she's the gal for me, boys,
Way high, Miss Sally Brown!

22. Roller Bowler

As I rolled out one mornin'
Away, you roller bowler!
As I rolled out one mornin'
I met a lady fair

Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all
Away, you roller bowler!
Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all

The first time that I saw her
Away, you roller bowler!

The first time that I saw her,
that saucy gal of mine:

Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all
Away, you roller bowler!
Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all

But when she found that I was skint
Away, you roller bowler!
But when she found that I was skint
She left me standing there

Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all
Away, you roller bowler!
Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all

I squared me yards an' sailed away
Away, you roller bowler!
I squared me yards an' sailed away
An' to the ship I went

Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all
Away, you roller bowler!
Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all

She winked & flipped a flipper
Away, you roller bowler!
She winked & flipped a flipper
She thought I was a mate

Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all
Away, you roller bowler!
Timme, hey-rig-a-jig an' a ha-ha
Good mornin', ladies all

23. Running Down to Cuba

Running down to Cuba with a load of sugar,
Weigh, me boys, to Cuba!
Make her run you, lime juice squeezes,
Running down to Cuba.

Weigh, me boys, to Cuba!
Running down to Cuba

O, I got a sister, she's nine feet tall,
Weigh, me boys, to Cuba!
Sleeps in the kitchen with her feet in the hall,
Running down to Cuba.

Weigh, me boys, to Cuba!
Running down to Cuba

The captain he will trim the sails,
Weigh, me boys, to Cuba!
Winging the water over the rails,
Running down to Cuba.

Weigh, me boys, to Cuba!
Running down to Cuba

Give me a gal can dance Fandango,
Weigh, me boys, to Cuba!
Round as a melon and sweet as a mango,
Running down to Cuba.

Weigh, me boys, to Cuba!
Running down to Cuba

Load this sugar and home-ward go,
Weigh, me boys, to Cuba!
Mister mate, he told me so,
Running down to Cuba.

Weigh, me boys, to Cuba!
Running down to Cuba

24. So Early in the Morning

The mate was drunk and he went below to take a swig at his bottle o

So early in the morning the sailor likes his bottle o
The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

A bottle of rum, a bottle of gin, a bottle of Irish whiskey o

So early in the morning the sailor likes his bottle o

The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

The baccy o, tabaccy o, the sailor loves his baccy o

So early in the morning the sailor likes his bottle o

The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

A packet of shag, a packet of cut, a plug of hard terbaccy o

So early in the morning the sailor likes his bottle o

The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

The lassies o, the maidens o, the sailor loves the judies o

So early in the morning the sailor likes his bottle o

The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

A lass from the 'pool, a girl from the Tyne, a chowlah so fine and dandy o

So early in the morning the sailor likes his bottle o

The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

A bully rough house, a bully rough house, the sailor like his rough house o

(Chorus)

Tread on me coat, and all hands in, a bully good rough and tumble o

So early in the morning the sailor likes his bottle o
The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

A sing song o, a sing song o, the sailor likes a sing song o

So early in the morning the sailor likes his bottle o
The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

A drinking song, a song of love, a ditty of seas and shipmates o

So early in the morning the sailor likes his bottle o
The bottle o, the bottle o, the sailor loves his bottle o

25. Spanish Ladies

Farewell and adieu to you, Spanish ladies,
Farewell and adieu to you, ladies of Spain,
For we've received orders for to sail for old England,
And we may never see you fair ladies again.

We will rant and we'll roar like true British sailors,
We'll rant and we'll roar all on the salt seas.
Until we strike soundings in the channel of old England,
From Ushant to Scilly is thirty-five leagues.

We hove our ship to, with the wind at sou'west, boys
We hove our ship to, deep soundings to take.
'Twas forty-five fathoms with a white sandy bottom,
So we squared our main yard and up channel did steer.

We will rant and we'll roar like true British sailors,
We'll rant and we'll roar all on the salt seas.
Until we strike soundings in the channel of old England,
From Ushant to Scilly is thirty-five leagues.

Now let every man drink off his full bumper,
And let every man drink off his full glass,
We'll drink and be jolly and drown melancholy,
And here's to the health of each true-hearted lass!

We will rant and we'll roar like true British sailors,
We'll rant and we'll roar all on the salt seas.
Until we strike soundings in the channel of old England,
From Ushant to Scilly is thirty-five leagues.

26. Stormalong John

Oh, poor old Stormy's dead and gone
Storm along boys! Storm along John!
Oh, poor old Stormy's dead and gone
Ah-ha, come along get along
Stormy along John!

I dug his grave with a silver spade
Storm along boys! Storm along John!
I dug his grave with a silver spade
Ah-ha, come along get along
Stormy along John!

I lower'd him down with a golden chain
Storm along boys! Storm along John!
I lower'd him down with a golden chain
Ah-ha, come along get along
Stormy along John!

I carried him away to Montego Bay
Storm along boys! Storm along John!
I carried him away to Montego Bay
Ah-ha, come along get along
Stormy along John!

27. The Coasts of High Barbary

Look ahead, look-astern
Look the weather in the lee!
Blow high! Blow low! And so sailed we.
I see a wreck to windward,
And a lofty ship to lee!
A-sailing down along
The coast of High Barbary

"O, are you a pirate
Or a man o' war?" cried we.
Blow high! Blow low! And so sailed we.
"O no! I'm not a pirate
But a man-o-war," cried he.
A-sailing down along
The coast of High Barbary.

We'll back up our topsails
And heave vessel to.
Blow high! Blow low! And so sailed we.
For we have got some letters
To be carried home by you.
A-sailing down along
The coast of High Barbary

For broadside, for broadside
They fought all on the main;
Blow high! Blow low! And so sailed we.
Until at last the frigate
Shot the pirate's mast away.
A sailing down along
The coast of High Barbary

With cutlass and gun,
O we fought for hours three;
Blow high! Blow low! And so sailed we.
The ship it was their coffin
And their grave it was the sea
A-sailing down along

28. The Dead Horse

A poor old man
Came riding by.
And we say so,
And we know so.
O, a poor old man

Came riding by,
O, poor old man.

Says I, "Old man,
Your horse will die."
And we say so,
And we know so.
And if he dies
we'll tan his hide.
O, poor old man.

And if he don't,
I'll ride him again.
And we say so,
And we know so.
And I'll ride him
'Til the Lord knows when,
O, poor old man.

He's dead as a nail
In the lamp room door,
And we say so,
And we know so.
And he won't come
Worrying us no more
O, poor old man.

We'll use the hair of his tail
To sew our sails
And we say so,

And we know so.
And the iron of his shoes
To make deck nails,
O, poor old man.

Drop him down
With a long long rope
And we say so,
And we hope so.
Where the sharks have his body
And the devil takes his soul!
O, poor old man.

29. The Rio Grande

O say was you ever in Rio Grande?
A-weigh, you Rio!
It's there that the river brings down golden sand,
For we're bound for the Rio Grande

And away, boys, away.
A-weigh, you Rio!
It's fare-you-well my bonny young girls
And we're bound for the Rio Grande

It's fare well to you all the girls of the town.
A-weigh, you Rio!
You got our half-pay for to keep you around,
And we're bound for the Rio Grande!

And away, boys, away.

A-weigh, you Rio!

It's fare-you-well my bonny young girls

And we're bound for the Rio Grande

She's a deep water ship and a deep water crew.

A-weigh, you Rio!

You can keep to the coast but we're damned if we do,

And we're bound for the Rio Grande!

And away, boys, away.

A-weigh, you Rio!

It's fare-you-well my bonny young girls

And we're bound for the Rio Grande

We was sick of the beach when our money was gone.

A-weigh, you Rio!

And sign in this packet to drive her along,

And we're bound for the Rio Grande!

And away, boys, away.

A-weigh, you Rio!

It's fare-you-well my bonny young girls

And we're bound for the Rio Grande

30. The Sailboat Malarkey

Please tell me, what is this sailboat's name?

The sailboat Malarkey.

Tell me now what is this good boat's name?

It's the sailboat Malarkey.

Well now, me boys, we are bound out to sea!

In the sailboat Malarkey.

O when will Caroline come down to me?

In the sailboat Malarkey.

She's lovely aloft and she's lovely below.

Is the sailboat Malarkey.

But she's best on her back as you very well know!

That sailboat Malarkey.

Away, away in St George's Town,

In the sailboat Malarkey.

The rats come batting the houses down,

Of the sailboat Malarkey.

I'd give the world boys and all that I know

In the sailboat Malarkey.

To turn and to roll with my Lucy-oh!

In the sailboat Malarkey.

You pick her up, boys, and lay her down,

In the sailboat Malarkey.

And hang on tight as she bounces around!

In the sailboat Malarkey.

31. The Wild Goose

Did you ever see a wild goose
Sailing o'er the ocean?

Ranzo, Ranzo, weigh heigh!

They're just like them pretty girls,
When they gets the notion.

Ranzo, Ranzo, weigh heigh!

The other morning
I was walking by the river.

Ranzo, Ranzo, weigh heigh!

When I saw a young girl walking
With her topsails all a-quiver.

Ranzo, Ranzo, weigh heigh!

I said, "Pretty fair maid
And how are you this morning?"

Ranzo, Ranzo, weigh heigh!

She said none the better
for the seeing of you

Ranzo, Ranzo, weigh heigh!

32. The Worst Old Ship

The worst old ship that ever did sail,
Sailed out of Harwich on a windy day.

And we're waiting for the day,
Waiting for the day,
Waiting for the day
That we get our pay.

She was built in Roman time,
Held together with bits of twine

And we're waiting for the day,
Waiting for the day,
Waiting for the day
That we get our pay.

Nothing in the galley—nothing in the hold,
But the skipper's turned in with a bag of gold.

And we're waiting for the day,
Waiting for the day,
Waiting for the day
That we get our pay.

Off Orford Ness she sprang a leak,

Hear her poor old timbers creak.

And we're waiting for the day,
Waiting for the day,
Waiting for the day
That we get our pay.

We pumped our way round scalby Ness,
When the wind backed round to the west-nor'-west.

And we're waiting for the day,
Waiting for the day,
Waiting for the day
That we get our pay.

Into the Humber and up the town,
Pump you blighters—pump or drown.

And we're waiting for the day,
Waiting for the day,
Waiting for the day
That we get our pay.

33. Where am I to Go M'Johnnies

Oh, where am I to go, M'Johnnies, oh where am I to go?
Timme way hey hey, high roll and go.
Oh, where am I to go, M'Johnnies, oh where am I to go,
For I'm a young sailor boy, and where am I to go?

Way up on that t'gallant yard, that's where you're bound to go.
Timme way hey hey, high roll and go.
Oh, way up on that t'gallant yard, that's where you're bound to go.
For I'm a young sailor boy, and where am I to go?

Way up on that t'gallant yard and take the gans'l in.
Timme way hey hey, high roll and go.
Oh, way up on that t'gallant yard and take the gans'l in.
For I'm a young sailor boy, and where am I to go?

You're bound away to Kingston town, that's where you're bound to go.
Timme way hey hey, high roll and go.
You're bound away to Kingston town, that's where you're bound to go.
For I'm a young sailor boy, and where am I to go?

34. Whiskey Johnny

Whiskey is the life of man,
Whiskey, Johnny!
O, whiskey is the life of man,
Whiskey for my Johnny O!

O, I drink whiskey when I can
Whiskey, Johnny!
Whiskey from an old tin can,
Whiskey for my Johnny O!

Whiskey gave me a broken nose!
Whiskey, Johnny!
Whiskey made me pawn my clothes,

Whiskey for my Johnny O!

Whiskey drove me around Cape Horn,

Whiskey, Johnny!

It was many a month when I was gone,

Whiskey for my Johnny O!

I thought I heard the old man say:

Whiskey, Johnny!

I'll treat my crew in a decent way,

Whiskey for my Johnny O!

A glass of grog for every man!

Whiskey, Johnny!

And a bottle for the Chantey Man.

Whiskey for my Johnny O!

35. Way Me Susiana

We'll heave him up an away we'll go

'Way, me Susiana!

We'll heave him up an away we'll go

We're all bound over the mounten!

We'll heave him up from down below

'Way, me Susiana!

This is where the cocks do crow.

We're all bound over the mounten!

And if we drown while we are young,

'Way, me Susiana!

It's better to drown than to wait to be hung
We're all bound over the mounten!

Oh, growl ye may but go ye must,
'Way, me Susiana!
If ye growl too hard yer head they'll bust
We're all bound over the mounten!

Up sox, you cocks, hand her two blocks,
'Way, me Susiana!
An' go below to yer ol' ditty box
We're all bound over the mounten!

Oh, rock an shake 'er, one more drag
'Way, me Susiana!
Oh, bend yer duds an' pack yer bag
We're all bound over the mounten!

Додаток 3. Шанті включені в гру «Assassin's Creed Odyssey» (з перекладом англійською).

1. «The black earth drinks» – Anacreontea 21.1-4, 6-7

ή γῆ μέλαινα πίνει, πίνει δὲ δένδρεα δ' αὐτήν.
τί μοι μάχεσθ', ἑταῖροι, θέλοντι πίνειν;
τί μοι μάχεσθ', ἑταῖροι, καὐτῷ θέλοντι πίνειν;
ή γῆ μέλαινα πίνει, πίνει θάλασσ' ἀναύρους.
τί μοι μάχεσθ', ἑταῖροι, θέλοντι πίνειν;
τί μοι μάχεσθ', ἑταῖροι, καὐτῷ θέλοντι πίνειν;
ή γῆ μέλαινα πίνει, ὁ δ' ἥλιος θάλασσαν.

τί μοι μάχεσθ', ἑταῖροι, θέλοντι πίνειν;
τί μοι μάχεσθ', ἑταῖροι, καὐτῷ θέλοντι πίνειν;

The black earth drinks, and the trees drink it in turn.
Why fight me, friends, if I want to drink too?
The black earth drinks, and the sea drinks the torrents.
Why fight me, friends, if I want to drink too?
The black earth drinks, and the sun drinks the sea.
Why fight me, friends, if I want to drink too?

2. «Through the storm» – Alcaeus fr. 326.1-5 (ed. Lobel-Page)

ἄσυννέτημι τῶν ἀνέμων στάσιν,
νᾶϊ φορήμεθα, νᾶϊ φορήμεθα σὺν μελαίνᾳ,
νᾶϊ φορήμεθα, νᾶϊ φορήμεθα.
κῶμα κυλίνδεται, ἄμμες δ' ὃν τὸ μέσσον
νᾶϊ φορήμεθα, νᾶϊ φορήμεθα σὺν μελαίνᾳ,
νᾶϊ φορήμεθα, νᾶϊ φορήμεθα.
χείμωνι μόχθεντες μεγάλῳ μάλα·
νᾶϊ φορήμεθα, νᾶϊ φορήμεθα σὺν μελαίνᾳ,
νᾶϊ φορήμεθα, νᾶϊ φορήμεθα.

I don't understand the set of the winds.
We sail in our ship, we sail in our black ship.
The wave rolls, and we in the middle,
we sail in our ship, we sail in our black ship,
struggling in a huge storm.
We sail in our ship, we sail in our black ship.

3. «Muse of the forest» – Aristophanes, *Birds* 737-743

τιοτιοτιοτιοτίγξ.
Μούσα λοχμαία (τιοτιοτίγξ),
ποικίλη, μεθ' ἧς ἐγώ (τιοτιοτίγξ)
νάπαισι καὶ κορυφαῖς
ἐν ὀρεΐαις,
τιοτιοτιοτιοτίγξ,
ἰζόμενος μελίας (τιοτιοτίγξ)
ἐπὶ φυλλοκόμου (τιοτιοτίγξ)
νάπαισι καὶ κορυφαῖς
ἐν ὀρεΐαις.

Muse of the forest,
tio tio tio tiotinx,
I join in your varied song
in the glens and mountain peaks,
tio tio tio tiotinx,
sitting on a leafy-haired ash tree,
tio tio tio tiotinx.

4. «The lost shield» – Archilochus fr. eleg. 5 (ed. West)

ἀσπίδι μὲν Σαΐων τις ἀγάλλεται, ἣν παρὰ θάμνῳ,
ἐρρέτω, ἐρρέτω, ἐρρέτω, ἐξαὔτις κτήσομαι οὐ κακίων.
ἔντος ἀμώμητον, ἀμώμητον, κάλλιστον οὐκ ἐθέλων,
ἐρρέτω, ἐρρέτω, ἐρρέτω, ἐξαὔτις κτήσομαι οὐ κακίων.
αὐτὸν δ' ἐκ μ' ἐσάωσα, τί μοι μέλει ἀσπίς ἐκείνη;
ἐρρέτω, ἐρρέτω, ἐρρέτω, ἐξαὔτις κτήσομαι οὐ κακίων.

Some Saian is boasting over my shield -- it was by a bush --
to hell with it, to hell with it, to hell with it! I'll get another one just as
good.

a perfectly good weapon, I didn't mean to leave it there.

to hell with it, to hell with it, to hell with it! I'll get another one just as
good.

But I saved myself, so what do I care about the shield?

to hell with it, to hell with it, to hell with it! I'll get another one just as
good.

5. «Bacchus teaches me to dance» – Anacreontea 49

τοῦ Διὸς ὁ παῖς ὁ Βάκχος,
ὁ λυσίφρων, ὁ Λυαῖος
ὅταν εἰς φρένας τὰς ἐμάς
εἰσέλθῃ μεθυδότης
διδάσκει με, διδάσκει με, διδάσκει με χορεύειν.
ἔχω δέ τι καὶ τερπνόν
ὁ τᾶς μέθας ἐραστάς·
μετὰ κρότων, μετ' ὦδᾶς
τέρπει με κάφροδίτα·
διδάσκει με, διδάσκει με, διδάσκει με χορεύειν.
πάλιν θέλω χορεύειν,
πάλιν θέλω χορεύειν,
ὦ ὦ ὦ ὦ.

Zeus' son Bacchus,
the Mind-loosener, the Liberator!
When into my thoughts
he enters, the wine-giver,

he teaches me to dance.
And there's something else I enjoy,
when I am wine's lover:
along with the beat, along with the song
Aphrodite gives me pleasure too.
I want to dance again!

6. «Ares god of war» – Hymn to Ares 1-3, 5, 9

Ἄρες ὑπερμενέτα, Ἄρες βρισάρματε,
Ἄρες χρυσεοπήληξ, Ἄρες ἀμόγητε,
Ἄρες, Ἄρες, Ἄρες, Ἄρες.
Ἄρες χαλκοκορυστά, Ἄρες ἐπίκουρε,
Ἄρες δικαιοτάτων, Ἄρες ἀγὲ φωτῶν.
Ἄρες, Ἄρες, Ἄρες, Ἄρες.

Ares proud-spirited, Ares weighing down the chariot,
Ares gold-helmeted, Ares tireless,
Ares, Ares, Ares, Ares!
Ares armed in bronze, Ares the ally,
Ares among the most just, Ares the leader,
Ares, Ares, Ares, Ares!

7. «Song to Bacchus» – Anacreontea 48.1-8

ὅταν ὁ Βάκχος ἔλθῃ, εὐδουσιν αἱ μέριμναι·
φέρε μοι κύπελλον ὦ παῖ, φέρε μοι κύπελλον παῖ.
δοκῶ δ' ἔχειν τὰ Κροίσου, θέλω καλῶς ἀεΐδειν·
φέρε μοι κύπελλον ὦ παῖ, φέρε μοι κύπελλον παῖ.

κισσοστεφῆς δὲ κεῖμαι, πατῶ δ' ἅπαντα θυμῶ·
φέρε μοι κύπελλον ὦ παῖ, φέρε μοι κύπελλον παῖ.
ὄπλιζ', ἐγὼ δὲ πίνω, φέρε μοι κύπελλον, ὦ παῖ·
φέρε μοι κύπελλον ὦ παῖ, φέρε μοι κύπελλον παῖ.

Whenever Bacchus comes, my cares go to sleep.
Bring me the cup, boy, bring me the cup, boy!
I dream I'm as rich as Croesus, and it makes me want to sing.
Bring me the cup, boy, bring me the cup, boy!

Ivy-garlanded I lie, but in my heart I walk the world.
Bring me the cup, boy, bring me the cup, boy!
Get it ready and I'll drink: bring me the cup, boy!
Bring me the cup, boy, bring me the cup, boy!

8. «When I drink» – Anacreontea 50.5-8, 25-28

ὅτ' ἐγὼ πίνω τὸν οἶνον (ὅτε πίνω, ὅτε πίνω)
ἀπορίπτονται αἱ μέριμναι
πολυφρόντιδές τε βουλαὶ
ἐς ἀλικτύπους ἀήτας.
(ὅτε πίνω, ὅτε πίνω, ὅτε πίνω, ὅτε πίνω)

ὅτ' ἐγὼ πίνω τὸν οἶνον (ὅτε πίνω, ὅτε πίνω)
τοῦτό μοι μόνον τὸ κέρδος,
τοῦτ' ἐγὼ λαβὼν ἀποίσω·
τὸ θανεῖν γὰρ μετὰ πάντων.
(ὅτε πίνω, ὅτε πίνω, ὅτε πίνω, ὅτε πίνω)

ὅτ' ἐγὼ πῖω τὸν οἶνον (ὅτε πῖω, ὅτε πῖω).

When I drink wine,
my worries are thrown away,
and my anxious deliberations
to the winds that pound the sea. ...

When I drink wine,
that is all the gain I ask:
I shall accept it and take it away;
for I must die along with everyone else.

9. «Song for a young girl» – Anacreontea 22.5-16

ἐγὼ δ' ἔσοπτρον εἶην,
ὅπως αἰὲ βλέπῃς μοι·
ἐγὼ χιτῶν γενοίμην,
ὅπως αἰὲ φορῇς με.

ὔδωρ θέλω γενέσθαι,
ὅπως σε χρῶτα λούσω, ὅπως σε χρῶτα λούσω.

μύρον, γύναι, γενοίμην,
ὅπως ἐγὼ σ' ἐλείψω.
καὶ ταινίη δὲ μασθῶ
καὶ μάργαρον τραχήλῳ

καὶ σάνδαλον γενοίμην·
μόνον ποσὶν πάτει με, μόνον ποσὶν πάτει.

To a girl
Once Tantalus' daughter became
a stone standing among the Phrygian hills;
once Pandion's daughter became a bird
and flew, a swallow.
If only I could be a mirror,
so that you would always look at me;
if only I could be a robe,
so that you would always wear me;
I wish to become water,
that I might wash your skin;
I'd become perfume, lady,
that I might anoint you;
and a band for your breast,
a pearl for your neck,
a sandal I'd become --
only you get to trample me underfoot!

10.«Poseidon god of the sea» – Hymn to Poseidon 1, 4, 6

ἀμφὶ Ποσειδάωτα, μέγαν θεόν,
ἀμφὶ Ποσειδάωτα ἄρχομ' αἰεῖδεν.
χαῖρε, Ποσείδαον, χαῖρε γαίηοχε,
χαῖρε, Ποσείδαον, χαῖρε Ἐννοσίγαιε,
χαῖρε, χαῖρε, μέγαν θεόν.
χαῖρε, Ποσείδαον, χαῖρε.
χαῖρε, Ποσείδαον, χαῖρε γαίηοχε,
χαῖρε, Ποσείδαον, χαῖρε Ἐννοσίγαιε,
χαῖρε, χαῖρε, μέγαν θεόν.

About Poseidon, great god,
about Poseidon I begin my song.
Hail, Poseidon! Hail, earth-mover!
Hail, Poseidon! Hail, land-shaker!
Hail, hail! The great god!
Hail, Poseidon, hail!
Hail, Poseidon! Hail, earth-mover!
Hail, Poseidon! Hail, land-shaker!
Hail, hail! The great god!

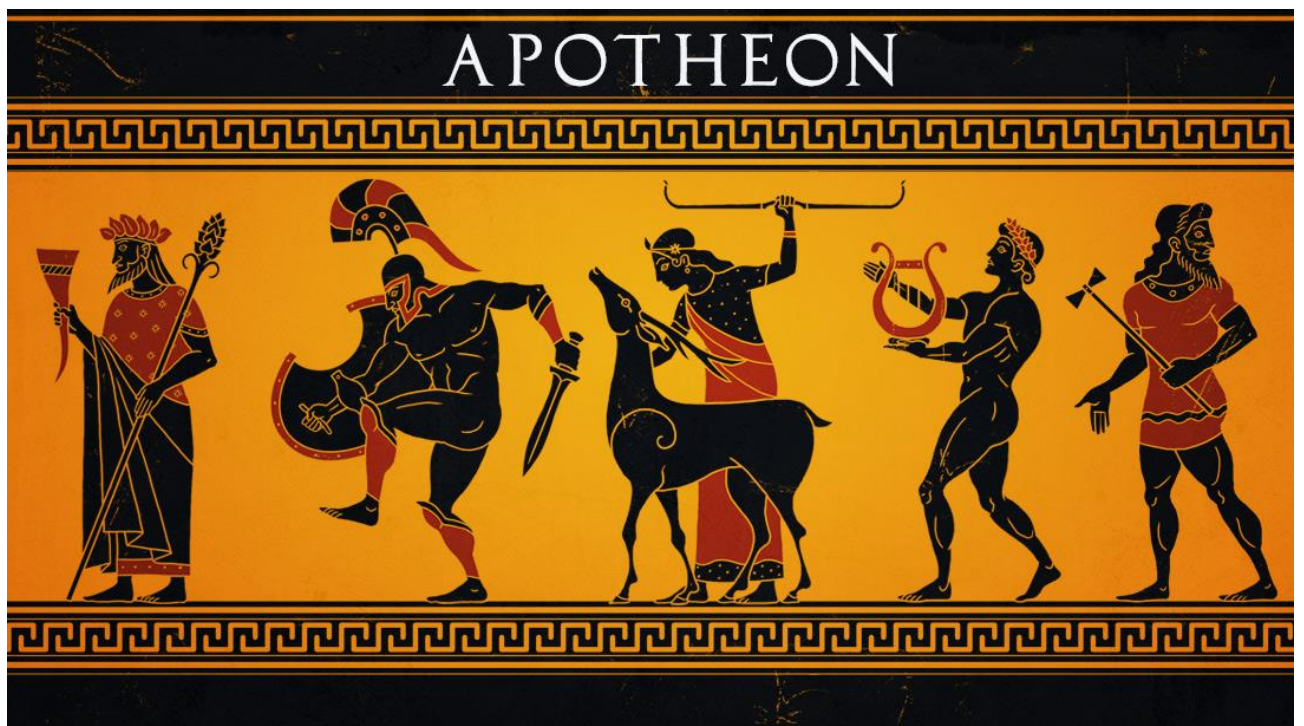
Додаток 4. Духи та створіння, що населяють світ «Never Alone»

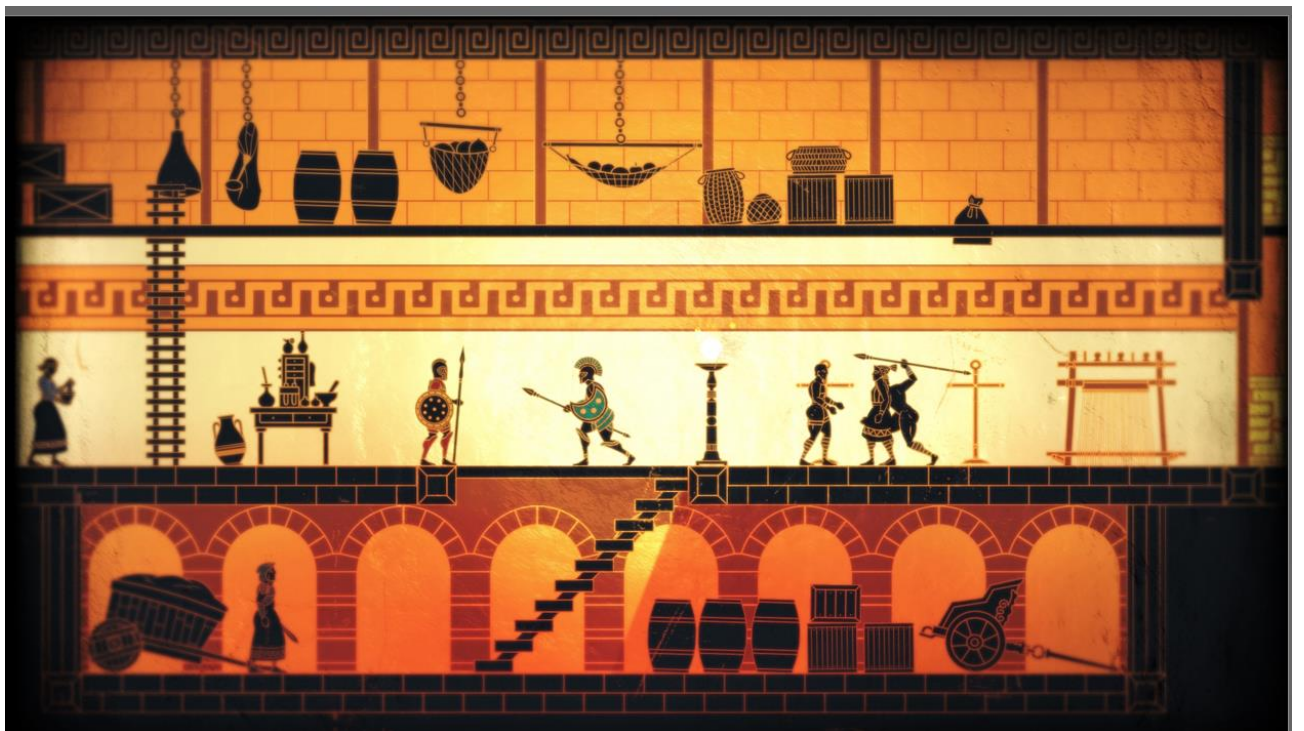






Додаток 5. Графічний стиль «Apotheon» та посуд з чорнофігурним вазописом.







Додаток 6. Бестієрій «Окамі» у формі емакімоно та емакімоно періоду Едо
«Хяккі ягьо» («Нічний парад сотні демонів»)





Додаток 7. Графічний стиль «Okami».







Додаток 8. Реальні музичні інструменти (праворуч) та інструменти в іграх серії «The Elder Scrolls» (ліворуч).





