

### Список литературы

- БРЭ – Большая российская энциклопедия : в 35 т. – Т. 33. – М., 2017. – 600 с.
- Кабакова Г.И.* О формулах устрашения детей // Семиотика страха / ред. Н. Букс, Е. Пенская. – М., 2005. – С. 356–374.
- Власова М.* Новая абевега русских суеверий. – СПб. : Северо-Запад, 1995. – 383 с.
- Даль В.И.* Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. – СПб. : Типография М.О. Вольфа, 1863–1866 [электрон. ресурс]. – Режим доступа: <https://dal.slovaronline.com/> (дата обращения: 15.12.2018).
- Леонтьев А.Н.* Потребности, мотивы и эмоции. – М. : МГУ, 1971. – 40 с.

### THEME OF CHILDREN'S FEAR IN THE RUSSIAN FOLKLORE

The paper points out the place of folklore in the upbringing process in Russian families.

**Key words:** folklore; fear; psychology; children.

УДК 7.046.1

### МИФОЛОГИЧЕСКАЯ ОСНОВА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

*Д.А. Ларионова*

*Научный руководитель: Н.Н. Бедина,  
кандидат филологических наук, доцент (С(А)ФУ)*

В статье предпринята попытка представить структурно-содержательный анализ сюжета компьютерных игр в контексте концепции мономифа, предложенной Дж. Кэмпбеллом. Автор рассматривает сюжетную структуру видеоигр и выявляет варианты реализации архаической сюжетной схемы. В результате анализа автор приходит к выводу, что большинство компьютерных игр полностью соответствует выделенной Дж. Кэмпбеллом последовательности элементов архаического мифа. Выявленные отступления некоторых видеоигр от архаической структуры мономифа могут получить нравственно-религиозное объяснение и зависят от конкретных авторских установок.

**Ключевые слова:** теория мифа; мономиф; компьютерная игра; Len'en Project.

С начала XXI века компьютерные игры являются неотъемлемой частью современной культуры. Для фольклористики и культурологии компьютерные игры интересны с точки зрения анализа так называемого «лора», или истории, сюжета конкретной игры. Чаще всего игровые сюжеты основаны на мифологических и архаических сюжетных схемах, вместе с тем они могут включать реминисценции и аллюзии к различным культурным явлениям и историческим событиям.

В современной науке тема игровой мифологии изучена недостаточно. Среди исследований, посвященных этой теме, с которыми нам удалось познакомиться, мы бы хотели остановиться на работах двух зарубежных исследователей – «Мифология в компьютерных играх» Стива Майерса и

«Влияние литературы и мифа в видеоиграх концепт» Дугласса К. Перри. Большой вклад в изучение сюжетной структуры компьютерных игр также внес Стивен Пул. Исследователи выявляют внутреннюю связь компьютерной игры с понятием «мономиф», введенным Дж. Кэмпбеллом, а также с определением архетипа, предложенным К.Г. Юнгом. Дугласс Перри пишет следующее: «Несмотря на то что IGN2 не проводила официального исследования на тему того, как часто встречается идея храброго молодого героя, практически все видеоигры с проработанной историей базируются на мономифе. Такие игры, как “Легенда Зельды” от Nintendo, “Властелин колец” от EA Games и бесчисленные другие ролевые игры – японские, европейские или американские – свободно используют или видоизменяют данный концепт» [Perry 2006]. Майерс же приводит в качестве примера франшизу Джорджа Лукаса «Звездные войны», которая во многом базировалась на концепциях архетипов К. Юнга и мономифа Дж. Кэмпбелла [Myers: URL].

Однако оба исследователя склоняются к версии, что исследования Дж. Кэмпбелла сыграли большую роль в становлении мифотворчества в компьютерных играх, нежели работы Юнга. По их мнению, именно мономиф лежит в основе сюжетов большинства компьютерных игр. Но следует учитывать то, что теория Дж. Кэмпбелла, в свою очередь, испытывает большое влияние концепции К. Юнга.

Мономиф – термин, впервые использованный Джозефом Кэмпбеллом в книге «Тысячеликий герой» [Кэмпбелл 1997: 37]. Ученый рассматривает мономиф как некий универсальный миф [Кэмпбелл 1997: 37]. Основными структурными элементами мономифа Дж. Кэмпбелл называет ключевые фазы пути героя: уединение – инициация – возвращение. Герой проходит две стадии: «сепаративную» – стадию отделения от общества, во время которой герой мифа часто отделен от общества или презираем им, и «лиминальную», во время которой он пересекает границы, попадает в волшебную страну.

Концепция мономифа Дж. Кэмпбелла вполне соответствует структуре волшебной сказки, выявленной В.Я. Проппом, причем сам Кэмпбелл не останавливается на вопросе генетической связи мифа и сказки [Кэмпбелл 1997: 10]. Действительно, структура Проппа очень напоминает строение мономифа. Ученый выделяет тридцать одну функцию действующих лиц сказки [Пропп 2006: 18]. Первая группа связана с подготовкой к приключениям протагониста и включает в себя восемь функций (отлучка, запрет и его нарушение, подвох, недостача и другие). Следующая группа – непосредственно завязка сказки, в которой реализуется мономифическая структура: начало противодействия – отправка – получение даров или волшебного средства – отправка в иномирие – испытание – победа – ликвидация недостачи и возвращение в мир живых. На этом сказка может

как кончиться, так и продолжиться через повторение действий, связанных с вмешательством лжегероя и отправлением настоящего протагониста в приключения. Тогда добавляется еще восемь новых действий: неузнанное прибытие, необоснованные притязания, трудная задача и ее решение, узнавание, обличение, трансфигурация, возвращение со свадьбой. Не все функции могут встречаться в сказке, однако порядок их появления неизменен.

Обратимся к проблеме сюжетных структур в компьютерных играх. Если рассмотреть большинство известных компьютерных игр (как одиночных, так и серийных) жанров RPG и Shooter, в которых присутствует внятный сюжет, то практически все из них будут иметь в своей основе мономиф и повторять собой сюжетную линию волшебной сказки. Чаще всего сюжет, вне зависимости от игровых декораций, разворачивается следующим образом: существует герой, который испытывает недостачу (неважно, что это – потеря любимой девушки, друзей или привычного «спокойного мира» (характерно для игр в жанрах survival horror и пост-апокалипсиса)), отправляется в путешествие по игровым локациям, проходит испытания. Затем же сюжет может делиться на два типовых варианта: герой восполняет свою недостачу, получает награду или же он умирает (смерть, как и встреча с Богом, с другим миром, тоже является, по Кэмпбеллу, архаичным сюжетом).

На основании этого можно констатировать наличие литературных формул, по Дж. Кавелти, на которых строятся сюжеты современных видеоигр. Формула – это структура повествовательных или драматургических конвенций, использованных в очень большом числе произведений [Кавелти 1996: с. 34]. Она, по Кавелти, используется в двух случаях: при традиционном описании действий или героев, а также при создании литературных сюжетов. Для любой игры, если там наличествует сюжет, пишется сценарий. Он является полноценным литературным произведением с завязкой, кульминацией и развязкой, образная система также строится по всем правилам литературы. Потому можно смело утверждать, что в компьютерной игре встречаются оба типа формул.

Если говорить о формулах, которые описывают действия или героев, то все они формируются вокруг стереотипных клише и зависят от жанра конкретной игры. Кавелти выделяет зависимость формул данного типа от конкретных культур и определенного времени, вне которых они могут иметь другой контекст. Однако искусство компьютерных игр развивается с 80-х годов XX века и большинство из них создаются «смешанными» командами разработчиков, происходящих из разных культурных традиций. То есть в результате тесного взаимодействия представителей разных культур в достаточно сжатый отрезок времени формируется определенный набор «единых» клише в области видеоигр. Здесь можно

выделить следующие формулы: сильный, ловкий, умный главный герой, часто происходящий из обычных людей (это перекликается с архаичной традицией); гениальный злодей, которого все равно свергают в последний момент; множество монстров или головоломок, которые приходится решать главному герою (аналог архаических «испытаний»); а также множество клише из современной массовой культуры.

Сюжетные формулы, как было отмечено ранее, полностью повторяют конструкцию мономифа и не зависят от жанровой специфики конкретной игры (если это не различные бессюжетные симуляторы, аркады и прочие игры подобного типа). Главный герой оказывается избранным, отправляется в испытание, после чего получает награду или умирает. Эти сюжеты архаичны и шаблонны. Однако их популярность очевидна: большинство игроков отправляется в компьютерные игры за отдыхом, многие из них даже не интересуются декорациями мира игры или сюжетом. В игру приходят для «побега» из реальности, и в этом случае формула, однозначно успешная и проверенная веками, приходит разработчикам игр на помощь.

Однако за последние пять лет было выпущено несколько игр, которые нарушали сюжетную формулу. Это хоррор-игры «Simulacra» и «Doki Doki Literature Club», серия rpg-игр «Dark Souls» и серия danmaku-shooter «Len'en Project».

Нарушение мономифа в играх «Simulacra» и «Doki doki literature club» в первую очередь связано со спецификой хоррор-жанра. Каноны данного жанра требуют держать игрока в напряжении, вызывать ужас. По Фрейду, жуткое – это нечто хорошо знакомое, домашнее, которое оказывается чужим и зловещим [Фрейд: URL]. На этом противопоставлении и строится сеттинг данных игр. С другой стороны, хоррор-жанр использует определенные игровые механики, самой популярной из которых является слом «четвертой стены» [Bell 2008: 203]. Это действие актера, обращающегося непосредственно к зрителю со сцены или с экрана. Данная техника используется, поскольку позволяет зрителю глубже погрузиться в мир произведения, поверить в реальность происходящего. Таким образом, для некоторых игр хоррор-жанра не действуют формулы других видов видеоигр.

Стоит заметить, что говорить о сформировавшемся лоре в японской серии rpg-игр «Dark souls» достаточно затруднительно. На наш взгляд, сюжет этих игр проработан создателями недостаточно: разработчики не дают каких-то конкретных деталей сюжета, диалогов. Все, что игрок может узнать о сюжете игры и декорациях, исходит из начального ролика, описания предметов в игре и обрывков фраз неиграбельных персонажей (NPC). Вследствие этого в игре много «сюжетных дыр», во многих эпизодах непонятно, действительно ли это «недосказанность» как

сюжетный ход или же просто результат лени разработчиков.

Исходя из этого, мы попробуем проследить, как соотносятся сюжетная формула видеоигры, основанная на архаической традиции мономифа, с оригинальными авторскими ходами на примере серии игр «Len'en Project». Основной вопрос, который мы планируем решить при исследовании, – каково соотношение стандартных сюжетных ходов, используемых в конкретном сюжете, насколько они формульны, как авторская воля разработчиков соотносится с архаической традицией (сама игра базируется на японской мифологии).

«Len'en» – японская серия игр, выпускаемая с 2013 г., созданная человеком под псевдонимом JunX. Хотя «Len'en» явно вдохновлена популярной как в Азии, так и в Европе японской игрой «Touhou Project» и базируется на японской мифологии, она все же имеет собственную оригинальную историю. JunX, используя концепцию Дж. Кэмпбелла и традиционную сюжетную игровую схему, серьезно трансформирует их. В каждой из частей игры есть герой или команда, путь которых полностью повторяет сюжетную схему мономифа (чаще всего это главные протагонисты игры), однако другие повторяют ее лишь частично; некоторые же протагонисты полностью остаются без награды. Так как такая ситуация встречается во всех четырех частях «Len'en Project», то можно говорить о сформированной закономерности.

Наиболее вероятной нам кажется та версия нарушения мономифа, согласно которой это сознательное решение автора, призванное усилить заинтересованность игроков. Как было отмечено Кавелти, эмоциональное и интеллектуальное напряжение помогает сильнее погрузиться в мир игры и ассоциировать себя с протагонистами. Поскольку серия «Len'en Project» на данный момент находится в разработке, это помогает усиливать интерес игрока к лору и самой игре в целом.

Возможно также, что здесь мы имеем дело с постмодернистской игрой избитыми, классическими сюжетными ходами: к примеру, «Touhou Project», которой вдохновлялся JunX при создании своей игры, во всех шестнадцати частях полностью повторяет концепцию Дж. Кэмпбелла и классическую литературную схему. В «Len'en» вместо получения награды персонажи намеренно оставляются без нее или узнают о потенциальной опасности. И даже при полном повторении сюжетной схемы герои могут остаться без полноценной награды и не восстановить гармонию, как было показано в «Reactivate majestic impetal». Стоит также отметить, что некоторые персонажи и вовсе не имеют четкой мотивации или недостатки – как, например, Сузуми Кузу в «Eastern Miraculous Sword».

Вместе с тем здесь можно обозначить этический аспект. Начиная с первой части – «Evanescence Existence», – четко прослеживается мотив «антигероев» – Сузуми Кузу, а позже, с «Eastern Miraculous Sword», – и

Куроджи Шитодо. Их мотивы понимаются автором как бессмысленные или недостойные. Эти персонажи ни разу за все четыре части «Len'en» не получают награды. Они получают некое кармическое наказание, что не дает им обрести, казалось бы, ожидаемую награду. Посредством этической характеристики мифологические герои получают религиозное осмысление.

Таким образом, несмотря на то что мономиф действительно положен в основу компьютерной игры «Len'en project», он обыгрывается в ней, исходя из индивидуальных авторских установок.

### Список литературы

- Кавелли Дж.* Изучение литературных формул // Новое литературное обозрение. – 1996. – № 22. – С. 33–64.
- Кэмпбелл Дж.* Тысячеликий герой. – Ваклер : Рефл-бук, 1997. – 384 с.
- Myers S.* The mythology in computer games // Practical Insights of Analytical Psychology [electronic resource]. – Mode of access: <http://steve.myers.co/the-mythology-in-computer-games> (дата обращения: 15.10.2017).
- Perry D.C.* The influence of literature and myths in videogames // IGM [electronic resource]. – Mode of access: <http://www.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogames> (дата обращения: 15.10.2017).
- Пронн В.Я.* Морфология волшебной сказки. – М. : Лабиринт, 2006. – 144 с.
- Фрейд З.* Жуткое // Проект «Весь Фрейд» [электрон. ресурс]. – Режим доступа: <http://freudproject.ru/?p=723> (дата обращения: 28.09.2018).
- Bell E.S.* Theories of Performance. – Los Angeles : Sage, 2008. – 303 p.

### MYTHOLOGICAL BASIS OF COMPUTER GAMES

The paper presents structural analysis of computer games in the context of J. Campbell's monomyth concept. The author analyzes plot structure of video games and reveals the ways to implement the archaic plot scheme. The author comes to the conclusion that most of video games are structured in accordance with the archaic myth's sequence of elements that was described by J. Campbell. The deviations from monomyth archaic structure revealed can receive moral or religious explanation.

**Key words:** myth theory; monomyth; computer game; Len'en Project.