

Мифологическая основа сюжетной структуры компьютерной игры

Научный руководитель – Бедина Наталья Николаевна

Ларионова Дарья Алексеевна

Студент (магистр)

Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова, Высшая школа социально-гуманитарных наук и международной коммуникации, Архангельск, Россия

E-mail: kyrieohiko@ya.ru

Чаще всего игровые сюжеты основаны на мифологических и архаических сюжетных схемах, вместе с тем они могут включать аллюзии и реминисценции 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 [4] и «Влияние литературы и мифа в видеоиграх концепт» Дугласса К. Перри [5]. Оба исследователя выявляют внутреннюю связь компьютерной игры с понятием «мономиф», введенным Дж. Кэмпбеллом, а также с определением архетипа, предложенным К. Г. Юнгом [5]. Мономиф — термин, впервые использованный Джозефом Кэмпбеллом в книге «Тысячеликий герой» [2]. Ученый рассматривает мономиф как некий универсальный миф [2].

Цель нашего исследования — на основе теории мономифа выявить, каково соотношение универсальных мифологических сюжетных схем, используемых в конкретной серии игр, с оригинальными сюжетными ходами, определить, как авторская воля разработчиков игры соотносится с архаической традицией.

Объект исследования: мотивная структура и сюжетные линии серии видеоигр «Len'ep project».

Предмет исследования: отражение мифологических схем и традиционных литературных формул в сюжетной структуре названных игр в соотношении их с авторскими оригинальными ходами.

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 нехватку (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 нехватку, получает награду или же он умирает (смерть, как и встреча с Богом, с другим миром, является также архаичным сюжетом, по Кэмпбеллу).

На основании этого можно утверждать о наличии литературных формул, по Дж. Кавелти, на которых строятся сюжеты современных видеоигр. Формула — это структура повествовательных или драматургических конвенций, использованных в очень большом числе произведений [1]. Она, по Кавелти, используется для двух случаев: традиционном описании действий или героев, а также для 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.

Сюжетные формулы видеоигр полностью повторяют конструкцию мономифа и не зависят от жанровой специфики конкретной игры.

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 серии игр «Len'en project»: каково соотношение стандартных сюжетных ходов, используемых в конкретном сюжете, насколько они формульны, как авторская воля разработчиков соотносится с архаической традицией. В работе будут проанализированы сюжеты игр для каждого из персонажей с точки зрения трансформации канонической сюжетной формулы видеоигр и архаических структур волшебной сказки и мономифа.

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 её лишь частично, некоторые же протагонисты полностью остаются без награды. Так как такая ситуация встречается во всех четырёх частях «Len'en Project», то можно говорить о сформированной закономерности.

С чем может быть связано выявленное нарушение мономифа?

Наиболее вероятной нам кажется версия, согласно которой это сознательное решение автора, призванное усилить заинтересованность игроков. Удивление из-за нарушения привычной сюжетной структуры способствует проявлению большего интереса у игрока к сюжету игры. Как было отмечено Кавелти, эмоциональное и интеллектуальное напряжение помогает сильнее погрузиться в мир игры и ассоциировать себя с протагонистами [1]. Поскольку серия «Len'en Project» на данный момент находится в разработке, то это помогает усиливать интерес игрока к лору и самой игре в целом.

Также возможно, 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 неё или узнают о потенциальной опасности.

Вместе с тем здесь можно обозначить этический аспект. С первой части серии («Evanescence Existence») чётко прослеживается мотив «антигероев» — Сузуми Кузу, а позже Куроджи Шитодо. Их мотивы и действия 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.

Источники и литература

- 1) Кавелти Дж. Изучение литературных формул // Новое литературное обозрение. 1996. № 22. С. 33–64.
- 2) Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. СПб., 1997.

- 3) Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. М., 2006.
- 4) Myers S. The mythology in computer games. Practical Insights of analytical psychology [Электронный ресурс]. URL: <http://steve.myers.co/the-mythology-in-computer-games>
- 5) Perry Douglass C. The influence of literature and myths in videogame [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ign.com/articles/2006/05/18/the-influence-of-literature-and-myth-in-videogame>