

7. Тупикова С. Е., Семухина Е. А. О когнитивных механизмах формирования тревожной тональности англо- и франкоязычного публицистического дискурса // Научный результат. Серия: Вопросы теоретической и прикладной лингвистики. – 2016. – Т. 2, № 1(7). – С. 39–43. – DOI 10. 18413/2313-8912-2016-2-1-39-43.
8. Шунков А. В. Образ Европы в русских путевых записках конца XVII века «Записки путешествия графа Бориса Петровича Шереметева в Европейские государства...» // Мир науки, культуры, образования. – 2015. – № 1(50). – С. 302–307.
9. Эстетика. Словарь [Электронный ресурс]. – URL: <http://philosophy.niv.ru/doc/dictionary/aesthetic/fc/slovar-206.htm#zag-319> (дата обращения: 15.01.2024).

References

1. Grech N.I. *Parizhskie pis'ma s zametkami o Danii, Germanii, Gollandii i Bel'gii* [Paris letters with notes on Denmark, Germany, Holland and Belgium]. St. Petersburg, Printing house of Karl Kraja Publ., 1847. 596 p. (In Russ.).
2. Grech N.I. *Putevye pis'ma iz Anglii, Germanii i Frantsii. Ch. 1* [Travel letters from England, Germany and France. Part 1]. St. Petersburg, N. Grech Printing House Publ., 1839. 280 p. (In Russ.).
3. Duvanova N.V. Kategoriya kul'turnogo smysla i ee funktsionirovanie v khudozhestvennoy kul'ture [The category of cultural meaning and its functioning in artistic culture]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts], 2021, no. 54, pp. 66-73. (In Russ.), DOI 10. 31773/2078-1768-2021-54-66-73.
4. Mayga A.A. Literaturnyy travelog: spetsifika zhanra [Literary travelogue: the specifics of the genre]. *Filologiya i kul'tura* [Philology and culture], 2014, no. 3 (37), pp. 254-259. (In Russ.).
5. Minenko G.N. Dukhovnaya kul'tura obshchestva: sodержanie ponyatiya [Spiritual culture of society: the content of the concept]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury i iskusstv* [Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts], 2015, no. 31, pp. 97-104. (In Russ.).
6. Trifanov S.I. Formirovanie u studentov glubokogo ponimaniya "khudozhestvennogo obraza" kak kategorii kul'turologii [Formation of students' deep understanding of the "artistic image" as a category of cultural studies]. *Voprosy nauki i obrazovaniya* [Issues of science and education], 2018, no. 1(13), pp. 196-202. (In Russ.).
7. Tupikova S.E., Semukhina E.A. O kognitivnykh mekhanizmkh formirovaniya trevozhnoy tonal'nosti anglo- i frankoyazychnogo publitsisticheskogo diskursa [About cognitive mechanisms of formation of anxious tone in English- and French-language publicist discourse]. *Nauchnyy rezul'tat. Seriya: Voprosy teoreticheskoy i prikladnoy lingvistiki* [Scientific Result. Series: Issues of theoretical and applied linguistics], 2016, no. 1(7), pp. 39-43. (In Russ.).
8. Shunkov A.V. *Obraz Evropy v russkikh putevykh zapiskakh kontsa XVII veka "Zapiski puteshestviya grafa Borisa Petrovicha Sheremeteva v Evropeyskie gosudarstva..."* [The image of Europe in Russian travelling notes of the end of the XVII century "Notes of the journey of Count Boris Petrovich Sheremetev to the European states..."]. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [World of Science, Culture, Education], 2015, no. 1(50), pp. 302-307. (In Russ.).
9. *Estetika. Slovar'* [Aesthetics. Dictionary]. (In Russ.). Available at: <http://philosophy.niv.ru/doc/dictionary/aesthetic/fc/slovar-206.htm#zag-319> (accessed 15.01.2024).

УДК 398.2+008

DOI 10.31773/2078-1768-2024-69-56-66

ДЕСАКРАЛИЗАЦИЯ МИФОЛОГИЧЕСКИХ ТЕКСТОВ В СЮЖЕТАХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ ATOMIC HEART)

Гекман Наталья Анатольевна, старший преподаватель, кафедра художественной культуры и декоративно-прикладного творчества, Алтайский государственный институт культуры (г. Барнаул, РФ). E-mail: heckmann89@yandex.ru

Возвращение к пониманию сути традиционных культур становится своего рода лейтмотивом XXI века. Однако переосмысление мифологического мировоззрения в контексте новой научной парадигмы определяет необходимость выбора соответствующих ей средств: музыки, киноиндустрии, компьютерных игр и пр. Анализ сюжета современной компьютерной игры как десакрализованного мифа, изменявшегося в течение всего времени его бытования, но сохранившего свое семантическое ядро, транслируемое ныне в созвучных современной информационной парадигме формах, позволяет более глубоко понять влияние компьютерных игр на интерпретацию и переосмысление мифологических нарративов в современной культуре. Сюжеты компьютерных игр, предлагаемые современному человеку, могут включать в себя как пересказы классических мифов, так и создание новых мифологических миров, основанных на традиционных культурных нарративах. Кроме того, персонажи и сюжеты могут быть адаптированы к современной аудитории, что позволяет современному поколению узнавать и ценить традиционные культурные нарративы через интерактивный опыт игр. Сюжеты некоторых компьютерных игр, по мнению автора статьи, также могут служить своеобразной платформой для изучения и понимания ценностей традиционных культур, привлекая внимание к их историческим или мифологическим аспектам, а также вдохновляя игроков на дальнейшее изучение, сохранение и трансляцию этих тем.

Предлагаемый автором анализ сюжета компьютерной игры Atomic Heart позволяет говорить о важной роли современных компьютерных игр в сохранении и продвижении традиционных культурных нарративов, помогая им адаптироваться к современному миру и привлекать внимание новых поколений к богатству культурного наследия.

Ключевые слова: миф, мифология, мономиф, волшебная сказка, текст, интертекст, десакрализация, игра, компьютерная игра.

DESACRALIZATION OF MYTHOLOGICAL TEXTS IN THE PLOTS OF COMPUTER GAMES (ON THE EXAMPLE OF THE GAME “ATOMIC HEART”)

Gekman Natalya Anatolyevna, Sr Instructor, Department of Art Culture and Arts and Crafts, Altai State Institute of Culture (Barnaul, Russian Federation). E-mail: heckmann89@yandex.ru

The return to understanding the essence of traditional cultures is becoming a kind of leitmotif of the 21st century. However, the rethinking of the mythological worldview in the context of a new scientific paradigm determines the need to choose the appropriate means: music, film industry, computer games and so on. The analysis of the plot of a modern computer game as a desacralized myth, changed throughout the time of its existence but retained its semantic core, now broadcast in forms consonant with the modern information paradigm, allows us to understand more deeply the influence of computer games on the interpretation and reinterpretation of mythological narratives in modern culture. The plots of computer games offered to modern man can include both retellings of classical myths and create new mythological worlds based on traditional cultural narratives. In addition, characters and plots can be adapted to modern audiences, allowing contemporary generations to recognize and appreciate traditional cultural narratives through the interactive experience of games. The plots of some computer games, according to the author of this article, can also serve as a kind of platform for learning and understanding the values of traditional cultures, drawing attention to their historical or mythological aspects, and inspiring players further to explore, preserve and broadcast these themes.

The author's analysis of the plot of the computer game “Atomic Heart” suggests the important role of modern computer games in preserving and promoting the traditional cultural narratives, helping them to adapt to the modern world and attracting the attention of new generations to the richness of cultural heritage.

Keywords: myth, mythology, monomyth, fairy tale, text, intertext, desacralization, game, computer game.

Процессы глобализации и вестернизации повлияли на снижение интереса к традиционной культуре и наследию, что представляет существенную угрозу национальной и культурной идентичности населения большинства стран мира. Вследствие этого на рубеже XX–XXI веков зародилось новое направление в культуре – неотрадиционализм, цель которого – актуализация этнических вариантов мировоззрения и мироощущения, то есть подчеркивание важности традиционных ценностей и устоев определенных этнических групп. По сути, неотрадиционализм является реакцией на глобализацию и унификацию, происходящую в современном мире, и направлен на сохранение культурного разнообразия. В работах Л. П. Гекман неотрадиционализм является ответом на глобальный процесс гомогенизации культуры и стандартизации мировоззрения в условиях глобализации. Это новая реальность культуры, которая призывает к исследованию и сохранению культурных традиций как источника идентичности и мировоззрения. Эти традиции могут помочь современному человеку ориентироваться в стремительно меняющемся мире и соответствовать тем ценностям, которые позволяют вернуться к корням своей культуры и восстановить свою идентичность [3].

В России проблемам сохранения этнического мировоззрения посвящено много работ. Пристальное внимание многих ученых обращено к традиционным культурам и их мифологическим текстам. Так, А. Е. Чучин-Русов в своей работе «Единое поле мировой культуры. Кижли-концепция» считал XX и XXI века вторым осевым временем, определившим необходимость не заменить мифологическое мировоззрение рациональным, но, напротив, попытаться обнаружить рациональное в архаических сюжетах и верованиях [16]. Концепция Чучина-Русова предполагает, что все культуры образуют единое пространство, в котором происходит постоянный обмен идеями, ценностями и традициями. Каждая культура уникальна и взаимосвязана с другими культурами, а основой этого взаимодействия является «кижли» – живое знание, которое создает и передает каждая культура. Эта концепция подчеркивает важность культурного разнообразия и спо-

собствует пониманию культурной динамики и взаимодействия между различными культурами.

На современном этапе достаточно остро стоит проблема самоидентификации этносов в глобальной культуре, необходимости возвращения к корням и переосмысления традиционных ценностей с позиций современных реалий. Включенность современной молодежи в новую информационную парадигму формирует у нее социокультурные предпочтения, основанные на постижении мира посредством различных визуальных и информационных технологий. Традиционные формы трансляции наследия не всегда вызывают интерес у подрастающего поколения, а используемые инновационные формы не всегда основываются на аутентичных источниках, что приводит к искажению основ культурной традиции. В сложившейся ситуации возникает необходимость анализа и разработки новых способов трансляции, соответствующих потребностям и ожиданиям молодого поколения и соответствующих задачам государства в сфере актуализации культурного наследия, сохранению культурной идентичности и продвижению образцов родной культуры.

Работы отечественных и зарубежных исследователей, таких как Р. Р. Шаллеггер, М. В. Капелл, С. Блэкман, И. А. Бахметьева, Р. Н. Яйлаева, Н. Н. Коваль и др., показывают, что весьма эффективным способом привлечения молодежи к освоению мифологического наследия как базиса этнической культуры являются компьютерные игры, связанные с традиционными сюжетами напрямую или опосредованно – посредством трансформировавшегося, десакрализованного мифа.

Предваряя рассуждения о влиянии мифологического наследия на представителей современного социума, рассмотрим, как трактуется понятие «миф» в научной литературе. В широком, обобщенном понимании миф – это сказание о богах и героях, их деяниях и жизни. Однако такая трактовка мифа может существовать лишь как обобщенное, собирательное значение, не отражающее всей полноты термина. Ф. Х. Кессиди трактует понятие «миф» следующим образом: «Миф – это чувственный образ и представление, своеобразное мироощущение, а не миропонимание, не подвластное разуму сознание, скорее

даже доразумное сознание. Грезы, волны фантазии – вот что такое миф» [7]. И. М. Дьяконов определяет миф как факт мировоззрения человечества, различный на этническом и хронологическом уровнях. Мировоззрение этноса воплощается в религиозных, идеологических доктринах; в системе этических норм; в ритуально-обрядовой и художественно-эстетической деятельности, что обуславливает синкретичность мифа [6]. По А. Ф. Лосеву, миф – особая форма выражения сознания и чувств древнего человека. С другой стороны, миф, как праклетка, содержит ростки развившихся в будущем форм. В любом мифе можно выделить семантическое (смысловое) ядро, которое будет впоследствии востребовано [9]. Т. Н. Гурьева определяет миф как многозначное понятие, которое относительно литературно-художественного творчества может трактоваться как некая повествовательная форма, в которой действует определенная логика, связанная с религиозным и в то же время массовым сознанием. В данной форме также отражается определенное миропонимание и т. д. [5].

Достаточно большой пласт отечественных исследований посвящен рассмотрению связи мифологических текстов и литературы. В отечественной науке исследованиями, касающимися десакрализации мифа, занимались Е. М. Мелетинский и А. Н. Веселовский. Е. М. Мелетинский в работе «От мифа к литературе» детально разбирает теорию стадийности формирования жанров художественной словесности, доказывая, что в процессе развития человеческого общества миф претерпевал определенные изменения и в процессе десакрализации и деритуализации распадался на более простые и не имеющие изначальной сакральности тексты [11]. В рамках темы настоящего исследования особый интерес представляют работы, посвященные десакрализации мифа. Так, Е. М. Мелетинский в своей монографии «Поэтика мифа» описывает процесс десакрализации мифологических текстов, обосновывая неразрывность мифологии и литературы трансформацией сакральных текстов: миф – сказка – эпос – литература. А. Н. Веселовский в работе «Поэтика сюжетов» пишет: «Сходство очертаний между сказкой и мифом объясняется не их генетической связью, причем сказка являлась бы обе-

скровленным мифом, а в единстве материалов и приемов, и схем, так или иначе приуроченных» (см. [2, с. 305]). Рассматривая процесс десакрализации мифа, его переход к жанрам волшебной сказки и героического эпоса, Е. М. Мелетинский выделяет ряд признаков, которые обозначают утрату мифом своей сакральной составляющей и переход его к профанному – понятному непосвященному большинству. Л. П. Гекман на основе работ Е. М. Мелетинского выделяет следующие этапы десакрализации и деритуализации мифа: ослабление строгой веры в истинность изображаемых событий; развитие сознательной выдумки, о чем, как правило, заявляется в финале; потеря этнографической конкретности; замена мифологических героев обыкновенными людьми; перенесение внимания с коллективных судеб на индивидуальные и с космических на социальные; изменение времени мифологического на сказочно-неопределенное [3, с. 5–6].

Рассмотрим подробнее каждый из критериев, поскольку десакрализация мифологических сюжетов и их переход к волшебной сказке, героическому эпосу и другим литературным жанрам, на наш взгляд, нашел отражение и в сюжетах современных компьютерных игр, которые будут рассмотрены нами позднее.

Ослабление строгой веры в истинность изображаемых событий – в мифологических текстах нет ни капли сомнения в том, что описываемые события происходили на самом деле. Все события подаются как строгий исторический факт, будь то пахтание океана в индийской мифологии или же рождение восьминогого коня Слейпнира богом Локи в скандинавских мифологических текстах [1]. В тексте волшебной сказки данный этап десакрализации мифологической составляющей замечен уже на стадии зачина, где сказочная формульность позволяет усомниться в достоверности событий: «Верьте, аль не верьте...», «Было ли, не было...» и т. д. Обязательное оформление текста волшебной сказки определенными формулами позволяет убедиться в ослаблении веры в истинность изображаемых событий как слушателей, так и самого рассказчика.

Развитие сознательной выдумки, о чем, как правило, заявляется в финале – все мифологические тексты заканчиваются логически, в зави-

симости от категории мифологического текста: то есть этиологические объясняют причину, космо- и антропогонические – говорят о появлении мира и человека и т. д. В то же время в тексте волшебной сказки финал становится орнаментальным привеском – концовкой, стилистической формулой, намекающей на недостоверность повествования: «и я там был, мед-пиво пил. По усам текло, а в рот не попало» и пр. [3, с. 5].

Потеря этнографической конкретности – может быть связана с ослаблением строгой веры в истинность изображаемых событий. Если в мифологических текстах место действия указывается максимально точно, то в текстах волшебных сказок такой достоверности уже нет. Возможно, свою роль играет потеря веры в истинность изображаемых событий – в этом случае нет строгой необходимости конкретизировать место событий. Так, в индийском мифе о добывании богами и небогами Амриты – напитка бессмертия, называется одна из вершин горы Меру – Мандара [13, с. 253]. В авестийской мифологии мифическая география является перечислением легенд по географическому признаку. А. И. Немировский отмечает, что за странами мифической географии стоят реальные страны, выявить которые не всегда удается [13, с. 238].

В текстах волшебных сказок этнографическая конкретность не влияет на ход сюжета и зачастую ограничивается лишь сказочной формульностью «в некотором царстве, в некотором государстве», а Иван-царевич едет буквально «до царя Далмата» или же доезжает до «царя Кусмана» [15, с. 68].

Замена мифологических героев обыкновенными людьми. Вероятнее всего, этот этап десакрализации мифа напрямую связан с уже рассмотренными выше и перекликается со следующим – *перенесение внимания с коллективных судеб на индивидуальные и с космических на социальные.* Героями волшебных сказок становятся простые люди, чьи интересы связаны с их личными интересами и проблемами. Если в греческой мифологии титан Прометей добывает на Олимпе огонь, чтобы дать его людям (в частности, и в метафорическом смысле зажигая в людях искру), то в волшебной сказке Иван-царевич отправляется на поиски молодильных яблок для своего

отца. То есть внутри сказочных сюжетов уже не поднимаются вопросы, касающиеся мироустройства, да и решением подобных вопросов заниматься обычные люди не могут. Глобальность мифологических текстов выходит на второй план прочтения.

Изменение времени мифологического на сказочно-неопределенное. Указанный этап десакрализации мифа определенно связан со всеми уже рассмотренными этапами. В мифологических текстах, вне зависимости от категории мифа, время – период становления мира из Хаоса, время первотворения: «...Вначале все мировое пространство было заполнено водами великого океана. Он не имел ни начала, ни конца. Никто его не создал, он существовал всегда, и многие тысячи тысяч лет не было ничего, кроме него...» [14, с. 10] или же в одной из версий алтайского космогонического мифа: «Когда еще не было ни неба, ни земли, был один Ульгень...» [4, с. 26], однако в сказке время – совершенно иная категория, фантастически неопределенная, выражаемая сказочной формулой «давно это было...», «долго ли, коротко» и т. д.

Анализируя этапы десакрализации мифа, мы видим, что миф, содержащий информацию о борьбе Космоса и Хаоса, о деяниях богов и героев, избранных богами, о появлении людей и сущности природы всего живого, постепенно утрачивал свою сакральную составляющую, но сохранял общие сюжетные контуры и мотивы и, по Е. М. Мелетинскому, приобретал функции необходимых особенностей композиции [11]. Именно этот факт обуславливает устойчивые мотивы и образы легенд, сказок, быличек, бывальщин и пр. в текстах народов мира, которые со временем перешли из безавторских фольклорных текстов в тексты волшебных сказок Ш. Перро, братьев Гримм, бардовскую и фолк-музыку и т. д. Так, например, в текстах фолк-групп «Мельница» и «Тролль гнет ель» встречаются явные отсылки к скандинавской, к кельтской мифологии. Серия фантастических романов Дж. Роулинг о юном волшебнике Гарри Поттере, являясь, по сути, авторским литературным произведением, содержит в себе отсылки на мифологические образы и сюжеты разных этносов. По мнению Е. М. Мелетинского, мифологические образы, использу-

мые авторами, представляют собой лишенную сакральности схему, которая может быть включена в произведение как бессознательно, так и вполне осознанно, что, в свою очередь, обусловлено обращением к священным мифологическим текстам. Таким образом, как утверждает Е. М. Мелетинский, мифология перестает быть «источником питания» литературы, становясь, по сути, вторым планом прочтения в тексте [12, с. 277–286].

В работе «От мифа к литературе» Е. М. Мелетинский, говоря о доминантности мифа по отношению к слабо дифференцированным пралитературным и праэпическим жанрам, определяет, что ядро повествовательных циклов образовывали, как правило, этиологические, то есть объяснительные, причинные мифы [11]. Такие мифы чаще всего сюжетно посвящены появлению каких-либо природных, географических или же социальных явлений. Однако существующая классификация мифов может считаться весьма условной, поскольку отнесение конкретного мифа к той или иной категории зачастую зависит напрямую от его интерпретации. Поэтому практически все существующие категории мифов так или иначе могут быть интерпретированы как этиологические, так как отвечают на вопрос «почему?». В своем анализе процесса формирования классической волшебной сказки и эпоса Е. М. Мелетинский рассматривает структурное разбухание сюжетного ядра – прием, где добавление к сюжету различных, нехарактерных для данной категории мифов ролей позволяет сюжету выйти за рамки «элементарного мифа» [11, с. 46].

По мнению автора статьи, сюжеты современных компьютерных игр могут быть рассмотрены как современная интерпретация сказочных, а значит, и мифологических сюжетов. Процесс десакрализации мифологических текстов в сюжетах компьютерных игр в первую очередь ощущается в утрате смысла мифологического текста – осознанной потребности в непосредственном отражении мировоззрения этноса в совокупности ритуально-обрядовой и художественно-эстетической деятельности, сохраняющем, однако, не только сюжетную канву, но и потребность в определенных образах творцов и героев, несущих ответственность как за судьбы конкретных людей, так и за судьбу всего человечества.

Рассуждая о природе мифа, Е. М. Мелетинский отмечает «живучесть» мифа, который на протяжении всей мировой культуры неоднократно возрождался (это и интерес к мифологическим текстам философов периода Античности, и работа «О мудрости древних» Ф. Бэкона, концепция Ф. В. Шеллинга и др.), пытаясь разрешить проблемы, находящиеся вне науки. Это метафизические проблемы по поводу рождения и смерти и человеческой судьбы, поскольку «миф исключает необъяснимые события и неразрешимые коллизии. То, что менее ясно, миф пытается интерпретировать с помощью того, что более ясно, более трудное – посредством более легкого» [11, с. 31]. Однако ученый подчеркивает, что механизмы распространения первичных мифологических сюжетов мотивно могут совпадать на поверхностном уровне, при этом кардинально различаться на уровне глубинном. При этом на глубинном уровне смысл может быть как полностью трансформирован, так и вообще утерян. В то же время не стоит исключать точку зрения А. Ф. Лосева, полагавшего, что семантическое ядро мифа может быть востребовано позднее, в созвучное этому ядру (или попытке его истолкования) время.

В рамках авторской гипотезы на основе анализа приемов структурного разбухания сюжетного ядра, предложенного Е. М. Мелетинским, рассмотрим сюжетные сходства мифа, волшебной сказки и компьютерной игры.

Все компьютерные игры можно условно разделить на четыре основные подгруппы. Первая подгруппа объединяет игры, общий сюжет которых не имеет явно выраженного мифологического подтекста, его композиционное решение, мотивы героя/игрока могут быть интерпретированы как десакрализованный миф только при детальном изучении (шутеры¹ «Atomic Heart», «Doom»; игры-ужасы Resident evil; серии игр о гонках и пр.). То есть в самом сюжете игры нет и не может быть мифологических персонажей и каких-либо упоминаний мифологических текстов, при этом сам путь героя в сюжете таких игр представляет собой классический мономиф.

¹ От англ. shooter – стрелок, жанр компьютерных игр.

Общий сюжет игр второй подгруппы основан на традиционном мифологическом сюжете (космогонические, эсхатологические, этиологические, близнечные мифы и т. д.): серия игр Super Mario (похищение принцессы), серия игр Devil May Cry (близнечные мифы) и др. В этом случае использование непосредственно мифологических текстов не является обязательной составляющей сюжета. Помимо мономифа, в сюжете прослеживаются особенности различных категорий мифов, таких как объяснительные, мифы о конце света, сюжеты, в основе которых лежат рассказы о чудесных существах – братьях-близнецах, отличающихся качеством амбивалентности, и т. д.

Третья подгруппа – это игры, сюжет которых имеет привязку к мифологии определенного этноса как в оригинале, так и с авторскими стилистическими изменениями и интерпретацией (греческая, скандинавская мифология и др.): Hellblade Senua's sacrifice, Frostrune, серия игр God of War, World of Warcraft и др. В этой группе игр мифологические представления различных этносов являются обязательной частью сюжета, при этом имена, функции персонажей и пр. могут быть изменены авторами относительно аутентичных текстов.

В четвертой подгруппе представлены игры, сюжет и персонажи которых полностью заимствованы из фольклора и/или мифологии: серия Witcher, серия Thea, Allods Online, серия «Златогорье», Аркона, Yaga, Immortals Fenyx Rising и др. В этой группе игр аутентичные мифологические и фольклорные тексты являются основой сюжета, а имена, функции персонажей и события не изменяются авторами игры в угоду сюжета.

Автором настоящей статьи с целью подтверждения интертекстуальности сюжетов компьютерных игр в целом умышленно была выбрана российская компьютерная игра Atomic Heart («Атомное сердце»), из первой подгруппы, не связанная с воспроизводством мифологического сюжета.

Действие игры Atomic Heart разворачивается на территории альтернативного СССР, где технологический прогресс шагнул далеко вперед. С точки зрения автора, в основе любой сюжетной компьютерной игры лежит мономиф – путь героя с определенными испытаниями. Это под-

тверждается необходимостью героя игры (вне ее зависимости от жанра) пройти определенный путь, который, как и мономиф, содержит в себе сепаративную, лиминальную и конечную стадии. Сюжет любой повествовательной игры строится на потребности или желании героя покинуть привычную среду обитания (либо же сменить социальный или иной статус) – это характеризует сепаративную стадию мономифа – завязку сюжета. Лиминальная стадия, как правило, представляет собой инициацию героя: это пересечение границы между своим и чужим мирами, ряд испытаний и пр., что становится следствием смены статуса героя, его «перерождения». Конечная стадия мономифа, как правило, маркируется смертью героя в прямом или метафорическом смысле либо же возвращением в свой мир, но в ином статусе, или же после уничтожения угрозы космическому порядку [8].

Рассмотрим приемы структурного разбухания сюжетного ядра, определив в данном случае мономиф как ядро сюжета, где предикатом будет являться главный герой. Е. М. Мелетинский в работе «От мифа к литературе» определяет ряд приемов структурного разбухания сюжетного ядра, описывая их и приходя к выводу, что каждый из этих приемов может быть присоединен к ядру сюжета, дополняя и изменяя его [11, с. 45–47]. Однако, на наш взгляд, к тексту сюжета компьютерной игры, определенной нами как мономиф, могут быть добавлены несколько из таких приемов, что создает новое прочтение мифологического ядра сюжета и определяет интертекстуальность сюжетов современных компьютерных игр.

1. *Драматизация (конфронтация героя с первоначальным хранителем культурного объекта или предписание герою от бога совершить акт добывания объекта)* [11, с. 45–47]. Этот прием характерен для сепаративной стадии мономифа. В мифологических текстах Древней Греции примером драматизации могут служить двенадцать подвигов Геракла, где герой вынужден подчиняться своему брату Еврисфею – Зевс, покоряясь воле Геры, *предписывает* Гераклу служить своему сводному брату; в скандинавской мифологии это сюжет о добывании Одином меда поэзии – имеет место очевидная конфронтация героя (Одина) с первоначальными хранителями

культурного объекта (меда поэзии) братьями-гномами Фьяларом и Галаром. В сюжете волшебной сказки этот сюжетный прием остается, но с учетом рассмотренных выше этапов десакрализации мифологических текстов, то есть *замены мифологических героев обыкновенными людьми*. Мотив добывания Жар-птицы, молодильных яблок и т. д. есть не что иное, как структурное разбухание сюжетного ядра с помощью приема *драматизации*. Несмотря на *перенесение внимания с коллективных судеб на индивидуальные и с космических на социальные*, мотив *конфронтации героя с первоначальным хранителем культурного объекта или предписания герою от бога совершить акт добывания объекта* сохраняется и в тексте мифа, и в тексте волшебной сказки. В этом случае сказочный герой может быть равен герою мифа, в то время как царь-отец приравнивается к фигуре бога в мифологическом тексте. В сюжете компьютерной игры Atomic Heart прием *драматизации* является завязкой. Именно с «предписания бога герою» и начинается сюжетная линия игры: главный герой – агент специального подразделения майор Нечаев, которым управляет игрок, получает задние от своего начальника о необходимости доставить некий важный объект на территорию закрытого научного комплекса. Именно завязка четко определяет позиции соотношения цепи миф – сказка – компьютерная игра: мифологический/сказочный герой – майор Нечаев (главный герой игры Atomic Heart), бог/хранитель культурного объекта – ученый Дмитрий Сеченов. Важной деталью сюжета, подтверждающей возможность такой интерпретации, на наш взгляд, является то, что сам Нечаев в ходе сюжета неоднократно подчеркивает, что Сеченов для него «как отец», и что «Сеченов ему жизнь на операционном столе спас», что явно указывает на возможность трактовки отношений персонажей не в рамках рабочей субординации, а отношений «отец – сын», либо же «бог – герой», при этом спасение жизни возможно трактовать как акт творения героя богом-демиургом или же как факт «чудесного рождения», которое отличает избранного героя.

2. *Суммирование мотивов как нанизывание синонимических предикатов (порождение, изготовление, добывание тех же объектов) или суммирование других ролей, объектов агентов*

(*добывание агентом нескольких объектов или добывание несколькими агентами одного объекта*) [11, с. 45–47]. Данный прием может являться способом перехода сюжетной линии мономифа между сепаративной и лиминальной стадиями. Анализ этого приема в мифологических текстах и текстах волшебных сказок не вызывает затруднений, поскольку достаточно часто связан с предыдущим: рассмотренные выше примеры подвигов Геракла; поход аргонавтов за Золотым руном, добывание молодильных яблок Иваном-царевичем или же выполнение брачных испытаний Матюшей Пепельным вместо сватающегося к Настасье Вахрамеевне царя. Выполнение ряда поручений героем представляет собой *нанизывание синонимических предикатов*, которые достаточно часто встречаются и в текстах героического эпоса разных этносов. Прохождение героем обязательного ряда испытаний является частью обряда инициации: необходимая «смерть» в одном статусе и «рождение» в другом. В сюжетах компьютерных игр этот прием часто является основой развития персонажа и его умений, способностей и навыков: необходимость получения более мощной экипировки или оружия реализуется с помощью ряда заданий, которые должен выполнить персонаж, результатом выполнения которых и становится некий волшебный предмет. Данный прием в сюжете анализируемой нами игры Atomic Heart реализуется не только на примере добывания *агентом нескольких объектов*, но и в плане *добывания несколькими агентами одного объекта*: по сюжету игры интерес к некоторым предметам проявляет не только непосредственный начальник героя, но и ряд других персонажей. Этот прием реализован по аналогии с поиском молодильных яблок в тексте волшебной сказки не только Иваном-царевичем, но и его братьями.

3. *Повествовательная «лестница» (в рассказ вводят эпизод добывания средства, необходимого для достижения конечной цели, например, добывание оружия для уничтожения дракона)* [11, с. 45–47]. Указанный прием в сюжете мономифа представлен его лиминальной стадией. В героическом эпосе этот прием становится обязательной частью сюжета, поскольку герой должен пройти обряд инициации, согласно эвгемеристическому подходу (то есть предполагающему

наличие исторического пласта в мифологических текстах). Прохождение героем ряда испытаний готовит его к финальному подвигу, ради которого герой и отправился в путь. Дж. Фрезер и В. Я. Пропп, прослеживая этот процесс как в мифологических текстах, так и в текстах волшебной сказки, отмечают, что последовательность подвигов, совершаемых героем, соответствует совокупности ритуальных действий обряда инициации (см. [4, с. 86]). В текстах героического эпоса этот прием может представлять собой добывание смерти антагониста: в алтайском героическом эпосе «Маадай-Кара» Когюдей-Мерген должен добыть золотой ящик, в котором спрятана смерть Кара-Кула [10]. Очевидное сходство как мотива добывания, так и сюжетного оформления эпизода отсылает нас к добыванию смерти Кощея, где ларец в утке, утка в зайце и т. д., доказывая универсальность мотива бытования души вне тела. Другим примером может служить необходимость добывания пояса Ипполиты Гераклом, Добывание волшебного предмета здесь – промежуточное звено в цепи выполнения двенадцати поручений Еврисфея, которые был обязан выполнить герой. В волшебной сказке этот прием встречается реже, однако повествовательная «лестница» в сказке «Иван-царевич и серый волк» представлена полностью: герой, пытаясь выкрасть Жар-птицу у царя Афрона, попадает к нему в плен и получает новое задание: выкрасть златогривого коня у царя Кусмана. Герой проваливает задание и получает от царя Кусмана новое: привести к нему Елену Прекрасную [15, с. 66]. Таким образом, для достижения конечной цели – получение Жар-птицы – герою приходится выполнить еще ряд поручений.

В сюжетах компьютерных игр повествовательная «лестница» представляет собой способ организации и оформления сюжета, развития персонажа и в некоторых случаях определения положительной или отрицательной концовки сюжета.

В сюжете игры Atomic Heart повествовательная «лестница» представлена тем же образом, что и в тексте волшебной сказки «Иван-царевич и серый волк»: герою дается одно основное задание, для выполнения которого ему требуется решение ряда более мелких задач. Как только основное задание выполнено, его сменяет новое, которое

приводит в движение сюжет, объясняет мотивы героев и вновь расслаивается на ряд более мелких возрастепенных задач.

Следует отметить, что приемы *нанизывания синонимических предикатов* и *повествовательной «лестницы»* достаточно похожи и могут как взаимозаменять друг друга, так и дополнять сюжетно и композиционно.

4. *Негативная параллель* (например, *неудачное подражание или неудавшаяся попытка*) [11, с. 45–47]. Данный прием встречается в архаических мифологических текстах, к примеру, в космоантропогонических мифах Древнего Шумера. Миф о сотворении людей богами Энки и Нинмах повествует о нескольких неудачных попытках захмелевших богов создать из глины людей по своему подобию [14, с. 34]. Неудачное подражание встречается во многих этиологических мифах Древней Греции (примером может служить миф об Афине и Арахне).

В волшебной сказке этот прием реализуется с помощью противопоставления: ни старший, ни средний брат не могут выследить и изловить вора, который повадился топтать на их поле пшеницу. Это удастся только младшему брату (сказка «Сивка-Бурка»). В сказке «Иван – крестьянский сын и Чудо-юдо» аналогичным образом показаны неудачные попытки старших братьев нести дозор на реке Смородине. Рассмотренный нами пример *повествовательной «лестницы»* в сказке «Иван-царевич и серый волк» может быть приведен в качестве примера *неудавшейся попытки*.

В сюжете игры Atomic Heart прием *неудавшейся попытки* является логическим продолжением реализации приемов *нанизывания синонимических предикатов* и *повествовательной «лестницы»*: получаемые героем задания не выполняются им в нужной степени, что, с одной стороны, создает повествовательную «лестницу», развивая сюжет, с другой – реализует новый прием структурного разбухания сюжетного ядра мономифа. Такого рода неудачи в текстах волшебных сказок только укрепляют стремление героя достичь желаемой цели: в сказке «Сивка-Бурка» конь Иванушки в первый раз «на три бревна до царевны не допрыгнул», во второй раз «на два бревна до царевны не допрыгнул» и только на третий раз достиг желаемой цели. Очевидная реа-

лизация приема структурного разбухания сюжетного ядра десакрализованного мифологического текста в данной волшебной сказке является еще и троекратным повторением действия, являющимся обязательным приемом композиционного построения сказочного текста. Аналогично выглядит этот прием и в сюжете компьютерной игры Atomic Heart, с одной стороны, являясь способом развития сюжетного ядра мономифа, с другой – способом оформления композиции сюжета игры.

Процесс гомогенизации и глобализации культуры актуализирует потребность переосмысления традиционных ценностей с позиций современных реалий и создает необходимость новых, интересных молодежи способов продвижения и сохранения образцов родной культуры. Утрата сакральных смыслов во всем, что создавало картину мира человека, сказывается напрямую на его системе ценностей: моральные и нравственные ориентиры, некогда транслируемые в мифологических текстах, а позже в сказочных сюжетах, утратив

свою священную сущность, стали более размытыми, поскольку способы их трансляции потеряли свою актуальность. Однако человеческая потребность в определенных образах, ценностях и смыслах сохраняется, несмотря на смену парадигм, диктует необходимость поиска новых, созвучных времени способов трансляции ценностного ядра культуры какого-либо этноса. Сюжеты современных компьютерных игр сохранили и переосмыслили константы мифологической картины мира предков, подтверждая живучесть сакрального ценностного ядра мифа путем переосмысления и адаптации мифологических мотивов к игровому контексту. Анализ этапов десакрализации мифологических текстов и приемов структурного разбухания сюжетного ядра мифа в компьютерных играх позволяет выявить наличие одинаковых сюжетных элементов и постоянных мотивов, которые сохранились в культуре и сознании людей и продолжают передаваться в новых формах в рамках современного информационного общества.

Литература

1. Боги и богини. – М.: ТЕРРА. – 1996. – 144 с.
2. Веселовский А. Н. Историческая поэтика. – М.: Высшая школа, 1989. – 405 с.
3. Гекман Л. П. Мифологические основы волшебной сказки. – Барнаул: АГИК, 1996. – 50 с.
4. Гекман Л. П., Гекман Н. А., Куран М. С. Мифология и фольклор Алтая. – Барнаул: Изд-во АГИК, 2019. – 150 с.
5. Гурьева Т. Н. Новый литературный словарь. – Ростов н/Д., Феникс, 2009. – 176 с.
6. История Древнего мира / под ред. И. М. Дьяконова, В. Д. Нероновой, И. С. Свенцицкой. – М.: Главная редакция восточной литературы изд-ва Наука, 1982. – 390 с.
7. Кесиди Ф. Х. От мифа к логосу. – М.: Мысль, 1972. – 312 с.
8. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. – СПб.: Питер, 2018. – 352 с.
9. Лосев А. Ф. Диалектика мифа. – М.: Правда. – 1990. – 429 с.
10. Маадай-Кара. Алтайский героический эпос / сказитель А. Калкин; поэтический пер. А. Плитченко; подстроч. пер. С. Суразаков. – Горно-Алтайск: Ак Чечек, 1995. – 205 с.
11. Мелетинский Е. М. От мифа к литературе. Курс лекций «Теория мифа и историческая поэтика повествовательных жанров». – М.: РГГУ, 2000. – 170 с.
12. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. Исследования по фольклору и мифологии Востока. – М.: Изд. фирма Восточная литература РАН, 2000. – 406 с.
13. Немировский А. И. Мифы и легенды Древнего Востока. – М.: Просвящение, 1994. – 368 с.
14. Редер Д. Г. Мифы и легенды Древнего Двуречья. – М.: Наука, 1965. – 120 с.
15. Русские волшебные сказки / сост. М. Булатов. – М.: Советская Россия, 1991. – 214 с.
16. Чучин-Русов А. Е. Единое поле мировой культуры. Кижли-концепция. Кн. 1, 2. – М.: Прогресс-Традиция, 2002. – 824 с.

References

1. *Bogi i bogini [Gods and goddesses]*. Moscow, TERRA Publ., 1996. 144 p. (In Russ.).
2. *Veselovskiy A.N. Istoricheskaya poetika [Historical Poetics]*. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 1989. 405 p. (In Russ.).

3. Gekman L.P. *Mifologicheskie osnovy volshebnoy skazki [The mythological basics of the magical tale]*. Barnaul, AGIK Publ., 1995. 50 p. (In Russ.).
4. Gekman L.P., Gekman N.A., Kuran M.S. *Mifologiya i fol'klor Altaya [Mythology and folklore of Altai]*. Barnaul, Izd-vo AGIK Publ., 2019. 150 p. (In Russ.).
5. Guryeva T.N. *Novyy literaturnyy slovar' [New literary dictionary]*. Rostov-on-Don, Feniks Publ., 2009. 176 p. (In Russ.).
6. *Istoriya Drevnego mira [History of the ancient world]*. Pod red. I.M. Dyakonova, V.D. Neronovoy, I.S. Svetsitskoy. Moscow, Glavnaya redaktsiya vostochnoy literatury izdatel'stva Nauka Publ., 1982. 390 p. (In Russ.).
7. Kesidi F.Kh. *Ot mifa k logosu [From myth to logos]*. Moscow, Mysl' Publ., 1972. 312 p. (In Russ.).
8. Kempbell Dzh. *Tysyachelikiy geroy [Millennial hero]*. St. Petersburg, Piter Publ., 2018. 352 p. (In Russ.).
9. Losev A.F. *Dialektika mifa [The myth of dialectic]*. Moscow, Pravda Publ., 1990. 429 p. (In Russ.).
10. *Maaday-Kara. Altayskiy geroicheskiy epos [Maadai-Kara. Altai heroic epic]*. Taleswapper A. Kalkin; Poetic Transl. A. Plitchenko; Subscript Transl. S. Surazakov. Gorno-Altaysk, Ak Chechek Publ., 1995. 205 p. (In Russ.).
11. Meletinskiy E.M. *Ot mifa k literature. Kurs lektsiy "Teoriya mifa i istoricheskaya poetika povestvovatel'nykh zhanrov" [From myth to literature. Course of lectures "Theory of myth and historical poetics of narrative genres"]*. Moscow, Russian State University for the Humanities Publ., 2000. 170 p. (In Russ.).
12. Meletinskiy E.M. *Poetika mifa. Issledovaniya po fol'kloru i mifologii Vostoka [The Poetics of Myth. Research on folklore and mythology of the East]*. Moscow, Izd. Firma Vostochnaya literatura RAN Publ., 2000. 406 p. (In Russ.).
13. Nemirovskiy A.I. *Mify i legendy Drevnego Vostoka [Myths and legends of the Ancient East]*. Moscow, Prosvyashchenie Publ., 1994. 368 p. (In Russ.).
14. Reder D.G. *Mify i legendy Drevnego Dvurech'ya [Myths and legends of the Ancient Two Rivers]*. Moscow, Nauka Publ., 1965. 120 p. (In Russ.).
15. *Russkie volshebnye skazki [Russian fairy tales]*. Compl. M. Bulatov. Moscow, Sovetskaya Rossiya Publ., 1991. 214 p. (In Russ.).
16. Chuchin-Rusov A.E. *Edinoe pole mirovoy kul'tury. Kizhli-kontseptsiya. Kn. 1, 2 [A unified field of world culture. Human-concept. Book 1, 2]*. Moscow, Progress-Traditsiya Publ., 2002. 824 p. (In Russ.).

УДК 7.01

DOI 10.31773/2078-1768-2024-69-66-74

ТАКТИЛЬНЫЕ МЕДИУМЫ И ИММЕРСИВНЫЙ ОПЫТ В ГОРОДСКОЙ СРЕДЕ¹

Венкова Алина Владимировна, доктор культурологии, доцент кафедры теории и истории культуры, Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена (г. Санкт-Петербург, РФ), ведущий научный сотрудник Центра фундаментальных исследований в сфере культуры, Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия имени Д. С. Лихачева (г. Москва, РФ). E-mail: venkova@mail.ru

Статья² посвящена рассмотрению современных концепций и подходов к анализу и планированию городской среды в качестве иммерсивного пространства, ориентированного на мультисенсорный подход и опыт телесно-тактильного погружения. Актуальность данной проблематики обусловлена утратой оптикоцентрической парадигмой своей актуальности в современном рецептивном регистре. Практики и подходы, рассчитанные исключительно на визуальное восприятие, утрачивают свою актуальность

¹ Исследование выполнено за счет внутреннего гранта РГПУ имени А. И. Герцена (проект № 2ВГ).

² Статья основана на материалах параграфа 3.1 диссертации А. В. Венковой «Феномен иммерсивности в современной художественной культуре» на соискание ученой степени доктора культурологии по специальности 24.00.01 – теория и история культуры (культурология), Москва, 2021.