

УДК 130.2:004.946

Смерть у відеоіграх у контексті процесів реміфологізації**Арсен Гребенюк –**

*аспірант кафедри культурології та менеджменту соціокультурної діяльності, Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, Луцьк, Україна.
E-mail: arsen.vishchun@gmail.com*

Досліджено проблему зображення смерті у відеоіграх у контексті реміфологізації та активізації рудиментів архаїчного мислення в масовій свідомості. Проаналізовано репрезентації життя та смерті в інтерактивному віртуальному світі, їхні особливості й основні різновиди. Розглянуто моральний аспект зображення смерті в інтерактивних творах, їх емоційну складову частину. Обґрунтовано важливе значення відеоігор для досліджень специфіки сучасного неоміфологічного світогляду.

Received: April, 2016

1st Revision: May, 2016

Asseped: June, 2016

Ключові слова: міф, реміфологізація, відеогра, архаїчне мислення, масова культура.

Hrebeniuk Arsen. Death in Videogames in the Context of Processes of Remythologization. The article examines the problem of the image of death in videogames in the context of remythologization processes, activization of archaic thinking rudiments. We consider the close relationship of the videogames phenomenon with concepts such as ritual, magic, soul, embodiment. Author analyzes the representation of life and death in an interactive world, their characteristics and the main varieties. This article touches the moral aspect of the image of death in the interactive works, their emotional components. The article contains brief history of basic concepts of life and death in games. It substantiates the important value of video games for the researches of specifics of the modern neomythological outlook. The position of the author is supported by the authoritative works on mythology, primitive thought and the history of videogames. Narration of the base material is accompanied by examples of the most famous or important games.

Key words: myth, remythologization, videogame, archaic thinking, mass culture.

Гребенюк Арсений. Смерть в видеоиграх в контексте процессов ремифологизации. Исследуется проблема изображения смерти в видеоиграх в контексте ремифологизации и активизации рудиментов архаического мышления. Рассматривается тесная связь феномена видеоигр с такими понятиями, как ритуал, магия, душа, перевоплощение. Анализируются репрезентации жизни и смерти в интерактивном мире, их особенности и основные разновидности. Затрагивается моральный аспект изображения смерти в интерактивных произведениях, их эмоциональная составляющая. Кратко подается история основных концепций жизни и смерти в играх. Обосновывается важное значение видеоигр для исследований специфики современного неомифологического мировоззрения.

Ключевые слова: миф, ремифологизация, видеоигра, архаическое мышление, массовая культура.

Постановка наукової проблеми та її значення. Відеоігри – відносно нове явище культури, розвиток і вплив якого ще мало вивчено. Найчастіше згадується в масовій пресі й дослідженнях таких ігор проблема, що стосується зображення смерті, експлуатація теми нищення та загибелі.

У цій статті проблему розглянуто з культурологічної точки зору, як таку, що пов'язана з архаїчним типом мислення, що виникає з причини надлишку або недостачі інформації. Термін *відеогра* вживається стосовно ігор для всіх електронних пристроїв, які використовують відео для зворотного зв'язку з гравцем. Під *комп'ютером* (матимемо) на увазі електронний пристрій для обчислень у загальному розумінні, а не персональний комп'ютер.

Аналіз досліджень цієї проблеми. Дослідження спирається на літературні джерела щодо теорії міфу та відеоіграм Єлазара Мелетинського, Рене Жирапа. Йоганна Хайзінги й Тристана Донована. Найбільш змістовними працями, де розглянуто місце смерті у відеоіграх, є «Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming» Марка Вулфа і «Violence in Video Games» Діани Гімפל.

Актуальність теми полягає в зростанні інтересу до процесів реміфологізації в культурі. Їх розглянуто в порівняно небагатьох зарубіжних і вітчизняних дослідженнях, зокрема тих, що стосуються найновіших явищ, зачеплених реміфологізацією, до яких належать відеоігри.

Мета дослідження – довести включеність відеоігор до реміфологізації, взаємозв'язок цього процесу та популярності відеоігор, ключове значення в них концепції смерті.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Майже кожна відеогра включає смерть персонажів, реалістичну чи абстрактну. При цьому смерть тут не є остаточною: кожен новий етап, сеанс гри – це нове життя. Вона й елемент ігрового дизайну, і спонукання до дій, і певний символ, особливо яскраво проявляючись у тих інтерактивних творах, де гравець має конкретне втілення [3, с. 161].

Відеоігри конструюють модель реальності, яка виділяє й перебільшує певні її аспекти, щоб створити цікаву історію в антуражі, який є сам собою зрозумілим чи потребує мінімальних пояснень. Гравець має певну свободу волі в межах цієї моделі, хоч «певна свобода» зазвичай означає те, що в реальності нездійсненне або здійсненне за рідкісних умов для пересічної людини. Одним із найпомітніших проявів цієї свободи є реалізація смерті в ігровому просторі, яка не владна над персонажем так, як над живою істотою, проте викликає переживання гравця, інколи досить сильні.

У контексті конструювання моделі реальності будь-яка гра, відео-, з іграшками або релігійна містерія має тісний зв'язок із міфом у його розумінні засобу концептуалізації світу. За Єлеазаром Мелетинським, «у міфі ототожнюються форма й зміст, символ і модель, часто не розділяються та не розрізняються суб'єкт й об'єкт, знак, річ і слово, сутність та ім'я, об'єкт та його атрибути, а також одиничне й множинне, простір і час, походження та природа об'єкта. Міфологічна концептуалізація не позбавлена логіки, але вона незграбна, діє за допомогою медіації та бриколажу» [6, с. 24].

Гравець занурюється у віртуальний світ, послуговуючись моделями, знаками й символами, починаючи від моделей персонажів та оточення й закінчуючи піктограмами на позначення дій і стану. Основна маса інформації є візуальною й зображення здебільшого дуже динамічне. Тому адекватна взаємодія комп'ютера з гравцем можлива за дотримання певних умовностей, коли не буде надлишку інформації. Але, якщо звернутися до простих, так званих аркадних ігор, які існують від часів «Золотого віку відеоігор» початку 1980-х, умовності можуть бути й наслідком недостатчі інформації, неможливості досить реалістично зобразити світ.

При тому, що у відеоігрі смерть є частішою, ніж за описуваних обставин у реальності, через ігрові умовності персонаж гравця стійкіший, аніж коли він був би справжнім. Він виступає справжнім героєм, який воскресає для завершення своєї справи, а не «простим смертним». Головна умовність гри – це числове вираження стану персонажа у вигляді «життів» та «очок здоров'я». Поки їх кількість не опускається до нуля – персонаж живе. Його життя асоціюється із життям самого гравця, котрий переживає за своє втілення на екрані. Якщо гравець і не бачить чисел, вони використовуються в невидимих гравцеві обчисленнях і мають інше візуальне відображення. Так, стан утілення гравця може показуватися заповненням шкали, резервуару, портретом, зміною гами, бризками крові «в очах». Гравець буквально бачить присутність чи відсутність життя, наче дещо нематеріальне, проте доступне його чуттям, або ж цілком матеріальну субстанцію, «влиту» до тіла.

Оскільки формули обчислення здоров'я враховують лише задані розробниками фактори, у світі гри падіння з висоти або вживання отрути може не мати шкідливих ефектів чи вони будуть мізерними. Водночас це те, що зближує відеоігру з іграми реальності, – не чим іншим як правилами. Як зауважує Йоганн Хайзінга: «У кожній грі – свої правила. Ними визначається, що саме повинно мати силу у виділеному грою тимчасовому світі. Правила гри безперечні й обов'язкові, вони не підлягають ніякому сумніву. Поль Валері якось побіжно кинув, і це була надзвичайно далекоглядна думка, що стосовно правил гри будь-який скептицизм недоречний. У всякому разі, підстави для визначення цих правил задаються тут як непорушні. Варто лише відійти від правил, і світ гри негайно ж валиться. Ніякої гри більше немає. Свисток судді знімає всі чари – і “буденний світ” миттю вступає у свої права» [7, с. 36].

Якщо цілі та доступні засоби гри – це правила для гравця, то обчислення – правила для ведучого, яким виступає комп'ютер. Однак машина не переживає за знесилення або смерть, не послуговується знаками на позначення дій і станів. Власне, тому відображення гравця й має

можливість помирати, щоб викликати переживання в гравця або іншого глядача. Як його загибель, так і виживання в скрутній ситуації викликають емоції: тривогу, гнів або радість і захоплення [3, с. 161].

Моральний аспект смерті є однією з причин уведення майже повсюдної у відеоіграх концепції респауну (*англ.* – *respawn*) протагоніста – відродження персонажа в певному місці. Адже гра повинна бути пройдена до кінця й не розцінюватися як тягар чи одноразове випробування, провал якого остаточний. Натомість смерть противників має бути коли не остаточною, то принаймні сприяти перемозі. Через смерть, власну й чужу, досягається складність і, як наслідок – азарт. Гравець сам зростає у своїх очах, коли справляється з черговою смертельною перешкодою. На своїх смертях він учить, пристосовується до віртуального світу [3, с. 161].

Але тут виникає проблема допустимості зображення смерті. Часта, кривава й жорстока, вона вражає, але так само буває відразливою або, навпаки, сприймається як звичайна та належна річ. Смерть беззахисного може сприйматися як чийсь триумф, але і як неправильна, безглузда (*Mortal Kombat*, *Carmageddon*, *Dead Space*). Тому в численних відеоіграх зобразити смерть противника (і вбивство) як чудовиська чи робота видається етичнішим, ніж людини [1, с. 425; 2]. Гравець міцно асоціює себе з персонажем: що робить персонаж – те робить і гравець. Саме персонаж диктує через закономірності ігрового світу, що можна й що потрібно зробити гравцеві, «одягаючи» тіло персонажа. Гравець тут є надприродною «душею», яка оживляє це тіло, але тіло живе за законами гри та саме визначає, що можна, а що ні. Та коли гравець повертається в реальність, «у свій світ», його оцінки «можна і не можна» інакші: гідне стає негідним, можливе – неможливим.

Подібно до первісного ритуалу, де, одягнувши маску звіра, шаман стає цим звіром, гравець стає своїм персонажем і в цьому «одухотвореному» віртуальному тілі поєднуються риси живої людини й цифрової істоти. Рене Жирар у книзі «Насилля і священне» пише стосовно подібного втілення: «Маска розташовує й змішує істот і предмети, розділені відмінностями. Вона стоїть по той бік відмінностей, але не просто їх переступає або стирає – вона їх убирає в себе, комбінує незвичайним чином; інакше кажучи, вона – не що інше, як жажливий двійник» [5, с. 220].

Примітним феноменом багатьох відеоігор є безсмертя неігрових персонажів, особливо дітей. Зазвичай, вони просто ігнорують атаки. Наприклад, постріли пістолета поглинаються ними без будь-яких ушкоджень. Якби персонаж (солдат, варвар) був реальним, певно, він міг би вчинити таке вбивство, але гра є не реальністю, а її моделлю. Респаун, вибіркова уразливість, безсмертя є тими обмеженнями, які не дають людині остаточно влитися в персонажа, грати його роль, а не бути ним.

Реалізація в грі того, що може персонаж, але не може реальна людина, неодноразово ставало темою дискусій. Сенатор штату Коннектикут Джозеф Ліберман у 1994 р. висловився з цього приводу: «Жорстокі відеоігри можуть стати “капустяними ляльками” на різдвяний сезон 1993 р. Але “капустяні ляльки” ніколи не бризкали кров’ю і не сприяли тому, щоб діти відривали їм голови» [4, с. 287]. Частковим розв’язанням проблеми є вікові рейтинги, такі як ESRB [2, с. 21].

Крім наслідків смерті, привертає увагу сам процес буття в ній гравця й небуття – персонажа. Смерть – це припинення існування істоти, але часто (особливо в міфологічному та релігійному світогляді) – перехід в іншу форму існування. У відеоіграх, особливо багатокористувацьких, загиблий персонаж нерідко лишається невидимим спостерігачем до кінця раунду, щоб ожити в наступному. Він може пересуватися, спілкуватися з іншими гравцями, але не здатний взаємодіяти зі світом. Тобто тимчасово стає приви́дом, блукаючою душею, яка відходить із «матеріального світу» в той час, як тіло померло. Гравець і його персонаж недоживуть, але мусять набути дійсного життя з початком раунду [3, с. 162].

Отже, входження в нову гру й смерть розтягуються, стають умовними. Водночас перемога, досягнення стають миттєвими. Процеси, які в реальності є нетривалими, розтягуються в часі, а тривалі – стискаються, безумовне стає умовним. Ці риси притаманні ритуалу й свідчать про ритуалізацію гри. Як зазначає Мелетинський, процес деміфологізації, що почався в ході диференціації ритуально-міфологічного синкретизму, не отримав завершення. Він постійно переривається реміфологізацією, і тому відеогра як ритуал, що відбиває людські уявлення про життя й смерть, не є чимось неможливим, як здається на перший погляд [6, 7].

Варта уваги тенденція вводити до ігор образ живого мерця, узятий із фольклору та міфів. Яскравими прикладами служать численні ігри про зомбі й немертвих (*англ.* *undead*, також *нежить* у багатьох

творах, передусім фентезійних) – істот, які померли, але якоюсь силою рухаються, наче є живими. Смерть у цьому випадку розуміється як інше життя, незвичайне й протиприродне, проте цілком реальне.

Протягом тривалого часу персонажі жили та вмирали за схемою *одне ураження – одна смерть*. Традиційного зображуваного серцем життя вистачало, щоб жити до однієї-єдиної ворожої атаки чи зіткнення з небезпечним середовищем. Персонаж мав кілька життів, запас яких визначав його дійсне існування, кількість спроб, які ігровий світ може «вибачити».

Сама думка про запас життів походить від пінбольних автоматів, що мали кілька кульок, відповідно – кілька спроб зіграти. Концепція тривалий час експлуатувалася на аркадних ігрових автоматах, оскільки гравець міг купити ще життів за монети чи жетони (куплені за реальні гроші). У пізніших консольних іграх це продовжувалося радше як данина традиції. До того ж численні ігри переносилися на консолі з автоматів.

Із 1980-х уведено концепцію здоров'я, запозичену з настільних рольових ігор. У ній кожне життя визначається запасом здоров'я/міцності. Прообразом була система так званих хіт-пойнтів (очок здоров'я) з настільної гри *Dungeons & Dragons*, які виражали, скільки уражень персонаж здатний витримати до загибелі. Велика кількість цієї та іншої цифрової інформації зробила *Dungeons & Dragons* дуже вдалою для відеоігрової реалізації [4, с. 78–79].

Будучи подібною до концепції з багатьма життями, концепція здоров'я дозволяє гравцеві здійснити більше помилок, але разом із тим без загрози загибелі кинутися в лобову атаку, свідомо піти на вчинки, які завдають шкоди, прикрити собою інших персонажів, здійснити акт героїзму для досягнення цілі.

Говорячи про здоров'я, не можна оминати увагою його відновлення. За «одноразових» життів нові життя можна отримати знаходженням схованих відповідних предметів або як винагороду за набір очок. Поповнення здоров'я відбувається умовними аптечками (зіллями, батарейками, паливом, залежно від конкретної гри) (*Half-Life*, *Unreal Tournament*). Одним із варіантів спонукання до дії є так званий лічінг (від *англ. leech* – п'явка), де частина відібраного атакою в противника здоров'я передається персонажу гравця, – своєрідний вампіризм (*Diablo*, *Guild Wars*, *Path of Exile*).

У 2000–2010-х усе поширенішою ставала концепція регенерації здоров'я. Персонаж має здатність відновлювати свій стан, коли не отримує нових ушкоджень. Це дає змогу зробити дію динамічнішою, особливо бої. Бачачи критичний стан персонажа, гравець просто ховає його в укритті – і здоров'я відновлюється до максимуму (*Ys*, *Halo: Combat Evolved*, *Mass Effect 2*). Так поняття життя й здоров'я стають умовними, а маніпуляції «життєвою силою» зводяться до прийняття зілля, узяття певного предмета, принесення когось/чогось у жертву – магічного й ритуального впливу на світ.

Існування персонажа не завжди прив'язане до життя чи здоров'я, хоча такі випадки є здебільшого винятками. Так, у *Sine Mora* гравець має запас часу, що постійно спливає, і його плин різко пришвидшується при отриманні ушкоджень.

Реалізацію смерті персонажів у відеоіграх можна розділити на чотири основні категорії:

1. Смерть не передбачена чи неможлива: деякі відеоігри повністю ігнорують концепцію смерті. У ній просто немає об'єктів, які можуть «померти» в очах гравця. Із проблемної ситуації або все одно рано чи пізно можливо вийти, або поразка не пов'язана зі смертю (*Cradle*). Ігровий персонаж може й не «жити» всередині гри, бути в ній відсутнім. Тоді на екрані присутній лише інструмент, продовження тіла гравця, утрата якого явно не асоціюється зі смертю (*Tetris*).

2. Смерть тимчасова та не має вагомих наслідків: померши, персонаж «респавиться» – відроджується у призначеному для цього місці (у випадку підконтрольного гравцеві – часто на початку рівня чи в точці збереження, якої попередньо мусить досягти). Невдалий хід подій виправляється перенесенням дії до початку рівня, етапу, завдання. Така реалізація найпоширеніша й більшість ігор використовують саме її.

3. Смерть має незворотні наслідки. Це стосується здебільшого протагоніста: якщо гине протагоніст, із кожною смертю він втрачає щось важливе для подальшої гри (штрафується, втрачає добутий предмети). Як варіант – персонаж відроджується з усіма здобутками, але час, якого є встановлений ліміт, навколо продовжує плинути, тим самим ускладнюючи гру (*Super Mario Bros.*). Існує й зворотний варіант: у разі численних смертей протагоніста гра пропонує меншу складність, але штрафувє недоступністю фіналу або інших важливих складових (серії *Touhou*, *Devil May Cry*). Якщо гравець здійснює «негідне» вбивство, його персонаж постраждає, світ гри покарає його певним чином.

4. Єдине життя: смерть персонажа остаточна й після загибелі він зникає. Це ж у рідкісних випадках стосується й протагоніста, він стає більше не доступним для гри. Його прогрес знищується, а відродження можливе хіба що при видаленні відповідних файлів гри з пам'яті комп'ютера чи за певну плату. Існують ігри, де сама гра блокується в разі смерті протагоніста, із припиненням його існування припиняє життя весь віртуальний світ (One life, One Single Life).

Висновки та перспективи подальшого дослідження. Отже, навіть нові явища культури, такі як відеоігри, демонструють заснованість на прадавніх формах мислення з такими категоріями, як перевтілення, життєва сила, ініціація, магія. Відеоігри є, насамперед, візуальними творами, які містять великі обсяги інформації, створюють її надлишок (або мають недостачу). За цих умов відбувається повернення до спрощеного мислення без чіткого розділення знаку та означуваного, гравця й ролі. Гра сама по собі передбачає певні умовності, правила, тому інтерактивний твір, який повною мірою реалістично зображатиме світ у всій його багатогранності, уже не буде відеоігрою. Сам ігровий процес є новітнім ритуалом і своєрідною магією. Адже гравець не бачить безпосередньо, як його дії з геймпадом чи клавіатурою перетворюються на дії в грі, але бачить їх наслідки як рухи, учинки, чудесні явища. «Ритуалом» певних натискань кнопок, задіяння внутрішньоігрових предметів можливо навіть убити й воскресити.

Оскільки гра є моделлю життя, а відеогра, зазвичай, досить багатогранна, щоб моделювати не всі, але основні його аспекти, чільне місце в ній займають поняття виживання та смерті. У грі людина втілюється в іншу людину, істоту, яка постає героєм у міфологічному розумінні, напівбогом. Підкорюючись певною мірою законам світу, вона перебуває й над ними, оскільки як рушійна сутність персонажа міститься поза цим світом. Це і є однією з головних причин популярності відеоігор: здатність вивищитися над законами природи, навіть побороти смерть.

Концепції багатьох життів та респавну породжують поряд з експлуатацією теми смерті в медіа нове розуміння реального життя. Вони виступають новітнім міфом, що оповідається через інтерактивні дії, про можливість завжди почати спочатку, безперешкодно пробувати себе знову й знову в тому, де сталася невдача. Виникає ставлення до смерті, у якому вона позбавлена сусідства з невідоротністю, фатумом. З одного боку, це зневага до смерті, нехтування її загрозою, але з іншого – безстрашність перед нею, цікавість, що є яскравою рисою сучасної світової культури.

Із розвитком відеоігор та зростанням їх кількості свідчення їх тісного зв'язку з процесами реміфологізації лише зростають, як і їхнє значення для досліджень новітніх проявів міфологічного мислення.

Джерела та література

1. Brennan M. J. *The A-Z of Death and Dying: Social, Medical, and Cultural Aspects* / M. J. Brennan. – Santa Barbara : Greenwood, 2014. – 442 p.
2. Gimpel M. D. *Violence in Video Games* / Diane Marczy Gimpel. – North Mankato : ADBO publishing, 2013. – 48 p.
3. Wolf M. J. P. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* / ed. by Mark J. P. Wolf. – Santa Barbara : Greenwood, 2012. – 740 p.
4. Донован Т. *Играй! История видеоигр* / Т. Донован ; пер. И. Воронина. – М. : Белое яблоко, 2014. – 648 с.
5. Жирар Р. *Насилие и священное* / Р. Жирар ; пер. с франц. Г. Дашевского. – Изд. 2-е, испр. – М. : Новое лит. обозрение, 2010. – 448 с.
6. Мелетинский Е. *От мифа к литературе* / Е. Мелетинский. – М. : РГГУ, 2001. – 168 с.
7. Хёйзинга Й. *Homo ludens. Человек играющий* / Й. Хёйзинга ; сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова ; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. – СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

References

1. Brennan, M. J. (2014), *The A-Z of Death and Dying: Social, Medical, and Cultural Aspects*, Santa Barbara : Greenwood, 442 p.
2. Gimpel, M. D. (2013), *Violence in Video Games*, North Mankato : ADBO publishing, 48 p.
3. Wolf, M. J. P. (2012), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara : Greenwood, 740 p.
4. Donovan, T. (2014), *Replay! The History of Video Games*; translated by I. Voronin, Moscow : The White Label, 648 p.
5. Girard, R. (2010), *Violence and the Sacred*, translated by G. Dashevskiy, Moscow : New Literary Review, 448 p.
6. Meletinskiy, E. M. (2001), *From Myth to Literature*, Moscow : Publ. Center of the RSHU, 168 p.
7. Huizinga, J. (2011), *Homo ludens*, translated by D. V. Silvestrova, SPb. : Publ. House Ivan Limbakh, 416 p.