

Game Studies на пути к игромифологии

Научный руководитель – Батурин Даниил Антонович

Батурин Даниил Антонович

Кандидат наук

Тюменский государственный университет, Институт социально-гуманитарных наук,
Тюмень, Россия

E-mail: kvark@nextmail.ru

Мы предполагаем, что современная культура постоянно эксплицирует себя в художественно-мифологической форме, переосмысляя классические мифы и архаические ритуалы. Мифы имеют множество определений и концепций. С одной стороны, их можно понимать как рассказ о подвигах сверхъестественных существ, который передается через традицию и ритуал. С другой стороны, мифы можно рассматривать «не только как великие истории или подвиги героев, но и как любую историю, которая может выходить за рамки, повторяться, порождать новые истории или даже быть источником новых мифов» [1, р.29]. Как следствие, традиционные мифологические сказания, легенды и образы обеспечивают популярность и привлекательность многих современных видеоигр. Мы предполагаем, что видеоигры как элемент популярной культуры, в которой смешиваются текстовые, аудиовизуальные и интерактивные компоненты, порождают дискурсивную систему, отличную от остальных медиа тем, что она обладает огромным потенциалом возрождать древние мифологические сюжеты и фольклор. В результате мы можем сегодня наблюдать, как в западноевропейском научном дискурсе рождается новый междисциплинарный подход к исследованию видеоигр, акцентирующий религиоведение и мифологию. Данная интенция во многом обосновывается тем, что «видеоигры дезинтегрируют и распространяют проблематику мифа, начиная с его первоначальных сил – ритуала, обряда – до превращения в нарратив – историю, написанную – в образах и звуках – иконах, других аудиовизуальных средствах» [2, р.99]. Так, например, совсем недавно в рамках Испанской стратегии в области науки, технологий и инноваций на 2021-2027 гг., инициированной Министерством науки Испании победил проект «Myths and ideology in contemporary video games» исследователей из технокампуса Universidad Pompeu Fabra – Антонио Хосе Планеллса и Виктора Наварро, посвященный религиоведческой деконструкции видеоигр с позиции мифологии. Согласно гипотезе Антонио Планеллса и Виктора Наварро, видеоигры являются своего рода интерактивными мифами, которые не только определяются исключительно вербальным или визуальным наследием, но и тем, как они интерпретируют собственную символическо-мифическую сущность для взаимодействия с игроком. Как указывает в одной из своих работ Антонио Хосе Планеллс: «современная видеоигра остается в сильной зависимости от классического архетипа лабиринта как простого пространства, в котором игрок, представленный совершенным героем, в итоге побеждает силы зла, воплощенные во множестве врагов разной силы» [3, р.246]. Таким образом, с одной стороны, мифологема лабиринта всегда выступает основной мифодизайна в современных видеоиграх, где геймеру, уподобившемуся древнегреческому герою Тезею, необходимо войти в игру-лабиринт и пройти путь до центра, чтобы встретиться со своим нуминозным двойником-минотавром, который в видеоигре часто замещается образом ожидающего в конце уровня Босса. С другой стороны, Антонио Планеллс, анализируя такие «игры-лабиринты», как Undertale и Spec Ops: The Line подвергает деконструкции сам образ «злодея» Минотавра и «героя» Тезея, усматривая в них многочисленные аллюзии на современные психологические и экономические кризисы, ведь «истинное воздействие игры проявляется тогда,

когда видеоигра, а точнее, мифоигра, превращает все мифолого-символическое наследие в игровые действия, позволяя игроку более или менее широко вмешиваться во все, что происходит в вымышленном мире, неразрывно связывая его с социальным, культурным и политическим контекстом» [3, p. 247].

Еще одной важной работой по игромифологии является защищенная и опубликованная в 2022 году, на базе Копенгагенского ИТ-университета, докторская диссертация исследователя видеоигр Дома Форда. Диссертационное исследование «Mytholudics: Understanding Games As/Through Myth» содержательно анализирует современные видеоигры и функционирование видеоигровых мифов с точки зрения структурного подхода Ролана Барта. Как пишет сам Дом Форд: «мифолудистика рассматривает мифологию как постоянно меняющуюся, подвергаемую интерпретации и соотносимую с игрой» [4, p. 71]. «Мифология - это способ выражения, а не некий объект или жанр истории, который создает модель для понимания мира и утверждения этой модели как истинной и естественной. Эта модель не является представлением, возникающим из современных обстоятельств и подлежащим обсуждению, скорее она предконтекстуализирована и создана так, как будто бы всегда было именно такой. Таким образом, мифолудистика для меня, это анализ очевидного. Игровые миры не являются ни реальными, ни вымышленными, они виртуальны. Это игровые площадки для целей, к которым мы временно стремимся, и для ситуаций, которые мы примеряем» [4, p. 72]. Таким образом, Дом Форд называет свой теоретико-аналитический подход мифолудикой (мифолудистикой), и применяет мифолудику для анализа игр или игровых серий, которые он изучает в оптике двух интенций: героизма и чудовищности.

Как мы видим, стремительно развивающийся на западе «людомифологический» подход ярко иллюстрирует активно растущий интерес к религиоведческим исследованиям в видеоиграх. Подобное внимание к видеоиграм, на наш взгляд, актуализирует необходимость проведения новых исследований связанных с выработкой целокупного подхода к изучению видеоигр на основе религиоведческого и феноменологического методов. Ведь возможные последствия такого проигрывания и ре-актуализации архаического мифа в психологическом, социокультурном, религиозном, морально-нравственном и иных планах, безусловно, будут затрагивать чувствительные аспекты общественного сознания, обуславливая тем самым необходимость всестороннего и пристального изучения мифа в современном мире и культуре.

Источники и литература

- 1) Martínez-García, A. (2017). La mitocrítica como propuesta de estudio de la imagen en la era digital. In Ángeles Martínez García (ed.). La imagen en la era digital, pp. 27-40.
- 2) Garín-Boronat, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1(7), pp. 94-115.
- 3) Planells de la Maza, A.J. (2019). The symbolic labyrinth in the mythogame: the axes Minos-Daedalus and Theseus-Minotaur in the contemporary video game. 11th international conference on videogame sciences and arts. 27-29 de noviembre, Universidade de Aveiro (Portugal), pp. 238-247.
- 4) Ford, D. (2022). Mytholudics : understanding games as/through myth. IT-Universitetet i København. 367 p.