

УДК 130.2:796.01+292/299

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2023-5-10>

**Василь ВАГЕРИЧ**

аспірант, Національна музична академія України імені П.І. Чайковського, вул. Архітектора Городецького, 1-3/11, м. Київ, Україна, 02000

**ORCID:** 0009-0009-0504-4735

**Бібліографічний опис статті:** Вагерич, В. (2023). Трансформація міфології у відеоіграх. *Fine Art and Culture Studies*, 5, 65–72, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2023-5-10>

## ТРАНСФОРМАЦІЯ МІФОЛОГІЇ У ВІДЕОІГРАХ

**Мета статті** – дослідити процеси трансформації міфології під впливом дигіталізації. **Методологія дослідження** ґрунтується на застосуванні аналітичного методу, що розкриває специфіку трансформації міфології у віртуальному просторі крізь призму людини і техніки. **Наукова новизна** отриманих результатів полягає в аналізі міфології та її трансформації у відеоіграх. Прослідковано використання важливих елементів міфології та засобів виразності відеоігор, які занурюють у атмосферу і всесвіт відеоігри. Припущено, що використання міфології у віртуальному просторі є певним культурним досвідом, що зацікавлює реципієнта на першоджерело міфологічних історій. Аналізуючи міфологію та відеоігри дійдемо **висновків**, що це дві сфери, які взаємодіють та доповнюють одна одну. У процесі створення віртуального світу відеоігри міфологія може змінюватись та проходити ряд трансформацій та переосмислення крізь призму бачення розробників відеоігор. Для створення захоплюючих світів у відеоіграх часто використовують міфологічні теми та персонажів, тим самим впливають на популяризацію і відродження цієї сфери серед людей, які можуть стати зацікавленими в дослідженнях традиційних міфів та легенд. Підходи до використання міфології у відеоіграх можуть бути різноманітними. У деяких відеоіграх спостерігається використання певних елементів міфології та їх поєднання. У більш масштабних проєктах міфологія є основою створення віртуального світу, тому її відображення є максимально точним згідно з першоджерелом. І у останньому випадку міфологія є поєднанням традиційного міфу з уявою розробників, що дає можливість створювати нові унікальні віртуальні світи. Віртуальний всесвіт у відеоіграх в основному є вигаданим, тому не завжди присутнє повне і точне відображення систем міфології, тому існує й інша сторона трансформації міфу. Гравці можуть отримати викривлене уявлення про міфологію.

**Ключові слова:** культурологія, культура, цифрова культура, міфологія, міф, трансформація міфу, відеоігра, віртуальна реальність.

**Vasyl VAGERYCH**

Postgraduate Student, Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music, str. Architect Horodetsky, 1-3/11, Kyiv, Ukraine, 02000

**ORCID:** 0009-0009-0504-4735

**To cite this article:** Vagerych, V. (2023). Transformatsiia mifolohii u videoihrakh [The Transformation of Mythology in Video Games]. *Fine Art and Culture Studies*, 5, 65–72, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2023-5-10>

## THE TRANSFORMATION OF MYTHOLOGY IN VIDEO GAMES

**The purpose of the article** is to investigate the processes of transformation of mythology under the influence of digitalization (virtual reality).

**The research methodology** is based on the application of an analytical method that reveals the specifics of the transformation of mythology in virtual space through the prism of man and technology. **The scientific novelty** of the obtained results lies in the analysis of mythology and its transformation in video games. The use of important elements of mythology and means of expression of video games, which immerse in to the atmosphere and universe of the video game, is followed. It is assumed that the use of mythology in the virtual space is a certain cultural experience that makes the recipient interested in the original source of mythological stories. Analyzing mythology and video games, the author made the conclusion that these two spheres that interact and complement each other. Mythological themes and characters are often used to create fascinating worlds in video games, thereby influencing the popularization and revival of this field among people who may become interested in researching traditional myths and legends. In some video games, certain elements of mythology are used and combined. In larger projects, mythology is the basis of the creation of the virtual world,

*so its reflection is as accurate as possible according to the original source. Mythology is a combination of a traditional myth with the imagination of developers, which makes it possible to create new unique virtual worlds. The virtual universe in video games is mostly fictional, so there is not always a complete and accurate reflection of the systems of mythology, so there is another side to the transformation of the myth. Players can get a distorted view of the mythology.*

**Key words:** cultural studies, culture, digital culture, mythology, myth, myth transformation, video game, virtual reality.

**Актуальність теми дослідження.** Часто для створення відеогри розробники надихаються легендами, міфами та епосами різних країн, щоб створювати захоплюючі, унікальні світи віртуальної реальності. Поєднання міфології та відеогри є дуже цікавим, адже міфологія завжди вважалась дуже важливою складовою культури людства, а відеогра у сучасному світі є досить популярною формою розваг та новим видом технології. Таким чином гравці мають змогу більше дізнатись про культуру, історичні події, важливі цінності та ідеали. Також, відеоігри з'явилися відносно недавно, тому дослідження трансформації міфології у віртуальному світі є актуальним.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Проблема міфології та її трансформації була і є актуальною, адже з кожним новим видом культури міфи ставали її частиною та по-новому відображались. Проблему досліджував американський дослідник Джозеф Кемпбелл у своїх книгах. Зокрема, у книзі «The Power of Myth» він вивчає міфологію з точки зору культурологічної та психологічної перспективи, відкриває дискурс про міфологію та її вплив на життя, розглядає трансформацію міфологічних мотивів у культурі. Усе це має вагомий значення для створення відеогри, де старі персонажі та мотиви можуть отримати нову інтерпретацію та трансформацію (Campbell, 2014).

До цієї ж проблематики Джозеф Кемпбелл звертається у своїй збірці лекцій та статей «Transformations of Myth Through Time» (Campbell, 2009). У книзі розглядаються концепції міфології, їх трансформація та адаптація у сучасному світі.

Історико-міфологічну спадщину та її механізми рецепції у відеоіграх жанру фентезі розглядає А. Пількевич, що дотично до теми статті (Пількевич, 2019).

Є. Малюк у своїй статті аналізує особливості відеогри як медіа, порівнює та пояснює місце гри серед інших медіа (Малюк, 2016).

Зараз відеогра стає популярним об'єктом дослідження, тому потребує глибокого культурологічного вивчення та узагальнення наукових поглядів

щодо неї, а згадані вище дослідження дають можливість сформулювати думку про відеогра, як предмет трансляції та трансформації міфології.

**Мета статті** – дослідити процеси трансформації міфології під впливом дигіталізації (віртуальної реальності).

**Виклад основного матеріалу.** Для того, щоб краще розуміти проблему міфології у відеоіграх варто розглянути працю одного з провідних представників німецького ідеалізму Йоганна Готтліба Фіхте Шеллінга «Філософія мистецтва», адже сам автор книги вважає, що «міфологія є необхідною умовою і первинним матеріалом для будь-якого мистецтва» (Schelling, 1989, p. 105).

Шеллінг вказує на важливе значення конструювання міфології як загальної та основної «матерії» мистецтва. Він у систематичній формі викладав концепцію міфології у працях «Світові епохи», «Самофракійські містерії» та «Філософії міфології й одкровення». Шеллінг вважав, що міфи являються вираженням первісного розуму, що проявляється у формі символів та образів, слугуючи мостом між духовним та матеріальним світом. Також, на думку філософа, що під впливом науки та філософії міфи мають можливість трансформуватися у раціональні форми. Суть його суперечливої концепції у тому, що міф трактується з історичної точки зору. Шеллінг зіставляє античну та християнську міфологію, що дає можливість філософу стверджувати, що міф не тільки історично мінливий, а й має вплив на відмінні здібності у стародавньому і новому мистецтві. Міф у Шеллінга трактується як специфічна форма мислення, яка зближується із символами та художнім мисленням. Якщо міфологія відсутня, то людина у мистецтві сама створює її. Також, філософ вважав, що колись виникне нова міфологія, яка буде збагачена ідеями майбутнього часу (Schelling, 1989).

Виходячи з думок Шеллінга, можна сказати, що у XXI столітті відеогра та її віртуальний всесвіт є якраз тим об'єктом, який надасть міфології нового бачення, трактування, образів та символів. Тобто, використання міфології

у відеоіграх є певним способом трансформації та розвитком міфологічного матеріалу.

Опираючись на ідеї Шеллінга та аналізуючи трансформацію міфології у відеоіграх, варто звернути увагу на використання давньогрецької, єгипетської, скандинавської та японської міфології. Зокрема, у серії відеоігор «Assassin's Creed» та «God of War» маємо використання міфології перших трьох вищезгаданих давніх епох. Окрім цих прикладів розглянемо та згадаємо ще декілька відеоігор за даною тематикою, такі як «Sekiro: Shadows Die Twice», «Nioh», «Hellblade: Senua's Sacrifice», «The Elder Scrolls V: Skyrim», «Final Fantasy XV», «Devil May Cry 5» та інші.

Образи богів, богоподібних істот і героїв давньогрецьких міфів дають можливість відслідкувати зародження основ теології та космології, зрозуміти розвиток суспільства, його ставлення до сил природи, суспільного та індивідуального. Феномен давньогрецької міфології спонукав людей до інтелектуального розвитку, появи багатьох наук, що також згадується у деяких відеоіграх.

Багато уваги давньогрецькій міфології приділено у відеоігрі «Assassin's Creed Odyssey», події якої відбуваються в Античній Греції. Для гравця відкривається можливість стати атенським або спартанським воїном, зустріти багатьох легендарних персонажів і досліджувати світ давньої Греції та події того періоду. У даній відеоігрі гравець не має прямої взаємодії з богами, але має можливість отримати спорядження або зброю, які за історією гри належали богам або відомим героїв. До прикладу, щоб отримати комплект броні та зброї «Артеміда», гравець повинен вполювати п'ять легендарних тварин, які сховані по всій Греції. Тут ми бачимо зв'язок з міфом про Артемиду, адже вона була богинею полювання. Взагалі у міфі не згадується про існування таких обладунків, але трансформуючи його таким чином, розробники дають можливість гравцю стати частиною божественного і легендарного. Символічним також є те, що всесвіт гри знайомить нас з культурними пам'ятками і персонаж починає цей квест з локації, де розташований Храм Артеміди. Схожими способами головний герой може отримати обладунки Ахіллеса або тризуб Посейдона.

У доповненні «Доля Атлантиди» до гри «Assassin's Creed Odyssey» з'являються такі

боги, як Персефона і Гермес. Основною локацією доповнення є міфічний острів Атлантида, який, за словами Платона, знаходився на заході від Геркулесових стовпів, навпроти гір Атласу, але під час сильного землетрусу острів був поглинений морем. Платон вказує час катастрофи як «9000 років тому», тобто близько 9500 до н.е. (Attebery, 2014).

Розробники гри інтерпретують історію Атлантиди по-своєму, переплітаючи її з основним сюжетом серії відеоігор «Assassin's Creed». За їхньою версією Атлантида була експериментальним містом стародавньої цивілізації ісу, та існувала понад 75 000 років тому. Початковою метою Атлантиди був експеримент Посейдона зі створення ідеального суспільства, в якому люди та їхні творці, ісу, могли жити разом на рівних правах. Особливістю експерименту були так звані цикли: кожні 7 років на роль світового судді – дикасту – назначалась певна людина чи ісу, метою якої було вирішувати спірні ситуації та загалом вершити справедливе правосуддя. Завдяки такій трансформації історії про Атлантиду розробники гри знову актуалізують метафору, де пошуки Атлантиди – самовіддані спроби зробити відкриття, тим самим більше занурюють гравця у світ давньогрецької міфології.

Також у цій гри присутні декілька міфічних істот, таких як Мінотавр, Медуза Горгона, Циклоп та грецька версія Сфінкса.

Гравець має можливість взяти на себе роль Тесея і поблукати темним лабіринтом, де чути крики Мінотавра. Правильний шлях до міфологічної істоти вказує нитка, яка раніше була використана Тесеєм. Візуалізовано Мінотавра згідно з популярними переказами міфу – це людина великої статури та росту з головою бика.

Шлях до Медузи Горгони має цікаву інтерпретацію, а локація, в якій ховається міфологічна істота пронизана атмосферою жаху і таємничості. Такий настрій створює візуалізація на екрані повністю покритого туманом покинутого поселення, розбитих домівок та багато кам'яних статуй, які колись були людьми. Головний герой знаходить Медузу Горгону у древніх руїнах стародавньої цивілізації (яка за сюжетом гри існувала до людей і володіла складними технологіями) та перемагає її.

У даних випадках трансформація міфу пов'язана з тим, що сам гравець проживає ці

історії, які водночас є оновленим варіантом, адже розробники переплітають міф про Мінотавра та Медузу Горгону з сюжетом гри. Таким чином ці елементи міфології отримують певне оновлення і нове трактування.

Ще одна відеогра, яка є прикладом використання грецької міфології – «God of War: Chains of Olympus». Під час проходження сюжету гравець виконує роль бога війни Кратоса та занурюється до альтернативної версії Древньої Греції. Головний герой часто стикається у боротьбі з легендарними персонажами, такими як: Зевс, Гера, Посейдон. Вони частіше показуються у людиноподібній формі, а іноді як природні явища. Також у всесвіті існує поєднання як реальних місць (Егейське море і древнє місто Афіни з Олімпом), так і видуманих (Пустеля Втрачених душ, Храм Пандори і Підземний світ). Багато супротивників у грі є міфічними істотами, наприклад, мінотаври, гарпії, медузи, циклопи, кентаври, цербери та ін. Щодо останнього, то образ Цербера використовується у багатьох іграх, навіть у тих, що не пов'язані з грецькою міфологією, зокрема, у відеоіграх «Final Fantasy XV», «Devil May Cry 5». Змальовується Цербер у цих відеоіграх у звичному вже для нас вигляді, це собака великих розмірів, яка має три голови. Взагалі серія відеоігор «God of War» з одного боку відтворює міфи у звичній формі, а з іншого – тісно переплітає з власним сюжетом відеоігри, у чому й полягає трансформація міфології у даному випадку.

Наступним прикладом міфології у відеоіграх є міфи Стародавнього Єгипту. У цій міфології описуються дії єгипетських богів як засіб пізнання світу, і часто згадки про них переплітаються з релігією, мистецтвом та іншими сферами життя єгиптян. Через твердження про богів єгиптяни пояснювали такі проблеми, як природа безладу та доля Всесвіту. Боже-ства представляли фізичні природні явища, як земля і сонце, та абстрактні сили, як творчість і знання. Цікавістю міфології Стародавнього Єгипту є те, що міфи були настільки гнучкими, що могли суперечити один одному. Таке явище було пов'язано з тим, що з часом та в залежності від регіону релігійні ідеї могли відрізнятися. Таким чином, різні аспекти одного явища виражались через декілька версій одного міфу і вказували на тісний зв'язок між богами і природними силами.

Яскравим прикладом міфології Стародавнього Єгипту знову стає відеогра з серії «Assassin's Creed». Частина з серії носить назву «Assassin's Creed: Origins» і переносить нас до часів Елліністичного Єгипту, тобто в період правління Клеопатри. Головний герой, Баск, – меджай (у перекладі з єгипетської – елітний вєнізований поліцейський в Древньому Єгипті, розвідник і прикордонник). Він захищає свій народ від загроз, шукає помсти за свого сина та допомагає Клеопатрі в боротьбі проти брата Птолемея XIII. Гравці мають змогу вільно переміщатись Єгиптом, локація якого досить точно відтворена у грі.

У процесі проходження відеоігри відслідковуємо згадки про таких богів, як Ра, Анубіс, Осіріс, Гор, Сет, Апіс та інші. Проникнення елементів міфології у грі особливо відчувається, коли головний стикається з Орденом Древніх, кожен член якого має псевдонім з назвою тварини, тим самим натякаючи на зв'язок з богами, адже у міфології Древнього Єгипту боги зображались як людина з головою тварини. Ще цікавим є те, що під час вбивства кожного члена ордену, головний герой переноситься у підсвідомість і веде діалог з тією людиною, а потім торкається його пером. Цей символ нагадує Перо Маат і може свідчити про один з найважливіших епізодів у всій міфологічній системі Стародавнього Єгипту – посмертний суд душі. З цього виходить, що у даному відображенні міфу саме головному герою дається роль судді.

У доповненні «Випробування богів» головний герой стикається у боротьбі з такими богами, як Анубіс, Себек, Сехмет. За сюжетом гри, пристрій – «Анімус», який переносив свідомість людини до минулого, дав збій і за допомогою штучного інтелекту створює проєкції цих богів у матриці віртуального світу. Анубіс, Себек і Сехмет все ще схожі на людей з головами шакала, крокодила та львиці та мають здібності, пов'язані з темрявою, водою, та сонцем, але їх візуалізація дещо відрізняється від стандартів міфології Древнього Єгипту. Вони проходять певний етап трансформації зовнішнього вигляду і мають дуже великі розміри, красиву осучаснену броню, яка нагадує стиль древньої цивілізації ісу.

Цікавим є доповнення до гри під назвою «Прокляття фараонів», де розробники відкинули будь-які умовності та обмеження і зану-

рюють нас у світ магії, чаклунства та метафізики Стародавнього Єгипту. До того ж автори згадують важливу тему життя і смерті й торкаються такого аспекту легенд і міфів, як обожнення людини.

У «Проклатті фараонів» ми маємо змогу зустріти таких відомих правителів, як Нефертіті, Ехнатон, Рамзес і Тутанхамон, але у вигляді мумій, що повстали з мертвих і хочуть захопити владу над Єгиптом.

Подорож по загробних світах і дуелі з фараонами – найвизначніша особливість доповнення. Дизайн кожного потойбічного виміру – справжній політ фантазії авторів. До прикладу, на зелені лугах світу Нефертіті плавають кораблі, піщана пустка Рамзеса усіяна велетенськими кам'яними бюстами, а над плавучими палацами Ехнатона висить величезний сонячний диск. Таким чином, розробники відеогри не так трансформують міф, як просто візуалізують цю частину міфології для гравця через призму своєї уяви.

На жаль, інші відеоігри з прикладами єгипетської міфології не є дуже цінними, але загалом елементи міфів і культури Стародавнього Єгипту зустрічаються у багатьох відеоіграх. Зазвичай це ігри стратегічного жанру, такі як «Civilization» та «Age of Mythology». Подібні відеоігри засновані на міфології різних культур, включаючи Єгипет. Можна обрати цю країну, щоб створювати будівлі, розвивати свою армію та цивілізацію. Такі відеоігри не мають глибокого сенсу з точки зору трансформації міфології і не торкається філософських проблем, але можуть стати чинником для зацікавлення гравців історією, архітектурою та міфологією Стародавнього Єгипту та інших культур.

Щодо скандинавської міфології, то одним з яскравих прикладів є гра «Hellblade: Senua's Sacrifice». Це інді-гра, що вийшла у 2017 році. Сенуа – головна героїня, дівчина-воїн з народу піктів (найдавніший народ Шотландії). Атмосфера даної відеогри повністю передає загадковість, містичність та жорстокість скандинавської міфології, що вже можна рахувати як відображення міфологічного характеру. Головна героїня страждає від прокляття, адже чула голоси та бачила видіння. Гра починається з моменту, коли коханий дівчини помирає, і це стає рушійною силою головної героїні, адже вона намагається повернути свого хлопця

і направляється у світ мертвих – Хельхейм. Цей шлях відображає боротьбу зі своїми страхами, минулим, розповідає про прийняття втрати та жертвність.

У грі присутні скандинавські боги та містичні створіння. Головна героїня планує зустріти богиню світу мертвих Хель, шляхом до якої зустрічає Сурта (вогняного велетня з міфу про Рагнарьок), Вальравна (містичного ворона з датської міфології), Фенріра (сина Локи, велетенського вовка) та багато інших.

Особливістю гри є те, що вона містить використання бінауральних звуків, через що посилюється атмосфера і враження від неї. Також за рахунок повної відсутності інтерфейсу, гравець має розуміти головну героїню на рівні слуху та візуальних ефектів. Під час проходження сюжету відеогри голоси у голові Сенуи будуть збивати з пантелику, а низький рівень «шкали здоров'я» гравець зможе побачити тільки за візуальним ефектом появи червоних плям біля краю екрану. Усе це створює певний зв'язок типу «гравець-персонаж» і занурює у події таємничого всесвіту сильніше, ніж інші приклади жанру. Також, такі засоби дають відчуття на собі психоз головної героїні, який у грі подається під виглядом прокляття. Такий спосіб трансформувати атмосферу міфу нагадує скандинавські ритуальні обряди на честь богів, які сприймаються подібно до тонкої межі між божевіллям, галюцинаціями і містичністю.

Скандинавської міфології торкається й гра з серії «Assassin's Creed», а саме одна з її частин «Assassin's Creed: Valhalla». Події гри розгортаються на території Англії IX століття, тобто в епоху завоювань вікінгів і ворогуючих королівств. Ейвор, головний герой та норвезький вікінг, за сюжетом гри повинен знайти для свого клану новий дім на чужій землі. Також частково гра переносить нас на територію Північної Америки, під назвою Вінланд та у фантастичні світи скандинавської міфології, як Асгард, Йотунгейм, Вальгалла та Ніфльгейм. Також у грі зображено велетенське дерево Ігдрасілл, що підтримує та об'єднує усі дев'ять світів скандинавської міфології.

На відміну від інших відеоігор цієї серії, у цій частині гри компаньйон-тварина головного героя не сокіл, а ворон, що, можливо, вказує на його зв'язок з богом скандинавської

міфології Одним. Також герой часто бачить бога у своїй підсвідомості, що поєднує до одного цілого образ ворона та Одина, який постійно веде внутрішній діалог з Ейвором та вказує правильний шлях. Один є важливою сутністю у скандинавській міфології і часто подається як мудрець та мандрівник. Тому трансформація міфу полягає в тому, що такий зв'язок головного героя з цим богом може вказувати на діалог з самим собою та пошук істини у собі. Також це можна трактувати як ідею обожнення людини. Цю тему більше розкриває доповнення до гри «Світанок Рагнароку», де Ейвор засинає під деревом і бачить сон, як він стає Одним. Також, персонаж зустрічає таких богів та істот, як Ньйорд (володар вітру та морської стихії), Фрейр (бог плодючості та вітру), Тор (бог грому), Фрейя (богиня удачі, родючості та кохання), Тюр (бог війни), Локі (бог обману) та його син Фенрір (вовк величезних розмірів), драугри, велетень Гутунг і тд. З більшістю цих персонажів та створінь головному герою доведеться протистояти у бою.

«God of War» (2018) та «God of War: Ragnarök» теж не оминула використання скандинавської міфології. У цій частині розкривається проблема «Рагнарьоку» – кінця світу. Головний герой Кратос та його син Атрей повинні відправитися у всі Дев'ять світів і знайти відповіді до розгадки пророцтва Локі та зрозуміти, як він пов'язаний з проблемою апокаліпсису. В цей час війська Асгарду готуються до неминучої битви, яка може покласти край світобудові.

Головний герой, титан Кратос, належить до давньогрецької міфології, але розробники проявили креативність і згідно з сюжетом серії відеоігор вирішили перемістити кратоса далеко на Північ від Олімпа, де він зустрічає жінку-воїна Фей, яка народила сина Атрея. З цього у грі й виникає переплетіння і перехід міфологій Стародавньої Греції та Скандинавії.

У цій грі згадуються та зустрічаються багато богів та істот, як у «Assassin's Creed: Valhalla», але з'являються й нові імена, такі як Брок та Сіндрі (гноми-ковалі), Мімір (велетень, що охороняє джерело мудрості), Йормунганд (велетенський морський змії), Ангрбода (йотун, велетень, дружина Локі) та ін.

Японська культура та міфологія є досить популярною по всьому світу, тому багато роз-

робників відеоігор використовують їх як основне джерело натхнення.

Чудовим прикладом японської міфології є серія відеоігор з двох частин – «Nioh», яка створена командою японських розробників. Цікавим є те, що сюжет гри заснований на реальних персонажах та історичних подіях, але також містить такі елементи міфології, як духи-спадкоємці, оні, йокай. Схожу тенденцію поєднання реального і містичного ми спостерігали у останній трилогії відеоігор «Assassin's Creed», що вказує на схожість принципів роботи розробників над трансформацією міфів у віртуальному всесвіті відеоігор.

За сюжетом гри головний герой, моряк Вільям, з'являється в Японії XVII століття, де всюди міжусобиці. Йому потрібно протистояти не лише бандитам, а й надприродним створінням, як йокай та оні. Розробники візуалізують оні, як демонів-людожерів, у більшості випадків гігантських розмірів з умінням перевертатись у людей. Йокаї у грі мають більш широке значення і описують всіх містичних персонажів. Тобто це і лис-перевертень, і привид, і неживі предмети, які раптово оживають.

Ще одним яскравим прикладом японської міфології у відеоіграх є відеогра «Sekiro: Shadows Die Twice» від компанії «FromSoftware».

«Sekiro: Shadows Die Twice» зовсім не претендує на історичну достовірність, однак події гри розгортаються у цілком реальній середньовічній Японії.

Передісторія гри починається в землях Асіна, на заході сонця періоду Сенгоку (з яп. «Епоха воюючих провінцій»), що проходив у другій половині XV – початку XVII століття. Тоді сьогуні династії Асікага втратили контроль над країною, через що між різними кланами почалися війни за владу.

Секіро (з японської – «однорукий вовк») – це головний герой гри, який являється синобі (ніндзя). За сюжетом гри викрадають молодого господаря і головний герой зобов'язаний його врятувати і захистити за японськими традиціями синобі. Секіро отримав реалістичне відображення синобі у відеоіграх. Він володіє ніндзюцу – це сформована в Японії в XV–XVI ст. комплексна дисципліна, що включає мистецтво шпигунства, методику диверсійної роботи

в тилу ворога, елементи виживання і багато іншого.

Також замість руки у головного героя протез, який звісно назвати реалістичним не вийде, проте очевидно, що він увібрав у себе всі інструменти, які в реальності використовували синобі. Наприклад, сюрикени, кунаї, «крюк-кішка», реальним аналогом якого є кагінава, за допомогою якої синобі підіймались на високі стіни та ін. Таке поєднання реального і фантастичного є прикладом трансформації легенди про ніндзя у цифровому просторі.

Достатньо правдоподібно реалізовано і одяг головного героя, що вказує на точне відтворення знань про синобі у відеоігрі. Це не чорний звичний костюм, який ніндзя одягали вночі, а темно-жовтогаряча накидка з попелястими вкрапленнями, яка дозволяє йому не виділятися на тлі простих мешканців. Під його лахміттям також можна побачити і елементи легкої броні. Це ріднить його з реальними синобі, які нерідко носили кольчугу під одягом.

У грі, як вже згадувалось вище, показано багато реальних історичних подій та персонажів, але сюжет гри також пронизаний міфологією та міфічними істотами. У віртуальному світі гри «Sekiro: Shadows Die Twice» можна зустріти таких істот японської міфології, як гігантські змії, різні демони та монстри, багатоніжки і т. д. Останні рахувались символом зла та нечисті та вселялись у людей та ляльок.

Одним з яскравих прикладів міфічного створіння у відеоігрі є Демони ненависті, які належать до оні (як і у «Nioh») – командирів підземного світу, яких у Японії часто звинувачують у всіх бідах. Вважається, що вони створені зі злих людей, які не можуть спокутувати свої душі. Тому у грі ці демони часто з'являються під виглядом людей. Демон ненависті у «Sekiro» схожий на фольклорного монстра, а також на оні з дерев'яних табличок періоду Едо – вогняний, рогатий і місцями волохатий.

Дракон – популярна тварина в японській міфології. Довгого, змієподібного дракона згадували за тисячі років до Китаю. Це один із чотирьох захисників сторін світу (разом із феніксом, тигром та черепахою). У грі можна зустріти міфічну істоту, як Дракон Сакури. В історії «Sekiro», дракон прилетів до Японії із Заходу. Він асоціюється з весною, тому що цей сезон пов'язаний із квітками вишні та сакурою.

Є теорія, що дракон це вигадане дерево Вічноцвіт, яке завжди цвіте, а тому безсмертне. Ще на Сході драконів асоціюють із водою, тому не дивно, що у грі місце проживання дракона знаходиться на туманній вершині гори біля ставка.

Можливо, через історію з драконом і деревом розробники торкаються глибокої філософської теми – безсмертя. Від місця проживання Божественного дракона до Палацу першоджерела (локація у грі) опускається коріння дерева Вічноцвіту, з яким зрослося божество. Саме через нього відбулося зараження вод та залучення до них усіх, хто якось прагнув безсмертя. Це є алюзією на зречення буддизму: замість того, щоб праведним шляхом залишити Колесо Сансари і досягти Нірвани, ченці вирішили, що безсмертя допоможе знайти їм просвітлення. Але за вченням буддизму головна причина страждань та перешкода до досягнення Нірвани – прихильність до життя. Тому Секіро і Куро (хлопчик, якому головний герой присягнув у вірності) такі рішучі з метою позбутися свого дару.

Цікавим є не тільки дракон, а і його зброя, форма якої точно копіює національний скарб Японії – Семизубий меч.

Якою б фантастичною «Sekiro: Shadows Die Twice» не здавалася, у грі є міцна історична та культурна база. Це вказує на те, що розробники з «FromSoftware» чи не найкраще в індустрії продумують віртуальні світи і серйозно ставляться до відтворення історії і міфології у своїх відеоіграх.

### **Висновки.**

1. Аналізуючи міфологію та відеоігри можна стверджувати, що це є дві сфери, які взаємодіють та доповнюють одна одну. У процесі створення віртуального світу відеоігри міфологія може змінюватись і проходити ряд трансформацій та переосмислення крізь призму бачення розробників відеоігор.

2. Для створення захоплюючих світів у відеоіграх часто використовують міфологічні теми та персонажів, тим самим впливають на популяризацію і відродження цієї сфери серед людей, які можуть стати зацікавленими в дослідженнях традиційних міфів та легенд.

3. Підходи до використання міфології у відеоіграх можуть бути різноманітними. У деяких відеоіграх спостерігається використання певних елементів міфології та їх поєднання. У більш масштабних проектах міфологія

є основою створення віртуального світу, тому її відображення є максимально точним згідно першоджерела. І у останньому випадку міфологія є поєднанням традиційного міфу з уявою розробників, що дає можливість створювати нові унікальні віртуальні світи.

4. Віртуальний всесвіт у відеоіграх в основному є вигаданим, тому не завжди присутнє повне і точне відображення систем міфології, тому існує й інша сторона трансформації міфу. Гравці можуть отримати викривлене уявлення про міфологію.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Волинець В. О. Інтеграція віртуальної та доповненої реальності у мистецтво. *Культура і сучасність : альманах*. 2021. Вип. 1. С. 9–16.
2. Журба М. А. Віртуальна реальність: передумови антропологічного повороту. *Гілея: науковий вісник*. 2013. Вип. 72. С. 306–311.
3. Малюк Є. О. Особливості відеоігри як медіа. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2016. Вип. 37. С. 71–78.
4. Маренич Н. А. Відеогра – мистецтво на стику постмодернізму та пост постмодернізму. *Вісник ХДАДМ*. 2013. Вип. 3. С. 13–17.
5. Пількевич А. Л. Структура відображення історико-міфологічних образів у відеоіграх MMORPG у жанрі фентезі. *Наукове видання Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Етнічна історія народів Європи*. 2019. Вип. 59. С. 104–107.
6. Старкова Г. В. Віртуальні розваги як предмет історико-культурних рефлексій. В пошуках відправної точки. *Вісник ХДАДМ*. 2012. Вип. 14. С. 64–66.
7. Attebery, B. (2014). *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*. Oxford : Oxford University Press. 256 p.
8. Campbell, J. (1990). *The Transformations of Myth Through Time*. New York HarperCollins. 272 p.
9. Campbell, J. (1988). *The Power of Myth*. New York: Doubleday. 543 p.
10. Griffiths, M. D., Lewis, A. M., De Gortari, A. B. O., Kuss, D. J. (2014). Online forums and solicited blogs: innovative methodologies for online gaming data collection. *Studia Psychologia*. Vol. 14(3). Pp. 5–24.
11. Schelling, F. W. J. von. (1989). *The Philosophy of Art* (Ed. Douglas W. Stott, David Simpson). University of Minnesota Press. 342 p.

#### REFERENCES:

1. Volynets V. O. (2021). Intehratsiia virtualnoi ta dopovnenoi realnosti u mystetstvo [Integration of virtual and augmented reality in art]. *Kultura i suchasnist : almanakh*, 1, 9–16 [in Ukrainian].
2. Zhurba M. A. (2013). Virtualna realnist: peredumovy antropolohichnoho povorotu [Virtual reality: prerequisites of the anthropological turn]. *Hileia: naukovyi visnyk*, 72, 306–311 [in Ukrainian].
3. Maliuk Ye. O. (2016). Osoblyvosti videohry yak media [Features of the video game as a media]. *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*. 37, 71–78 [in Ukrainian].
4. Marenych N. A. (2013). Videohra – mystetstvo na styku postmodernizmu ta post postmodernizmu [A video game is an art at the intersection of postmodernism and postpostmodernism]. *Visnyk KhDADM*, 3, 13–17 [in Ukrainian].
5. Pilkevych A. L. (2019). Struktura vidobrazhennia istoryko-mifolohichnykh obraziv u videoihrakh MMORPG u zhanri fentez [The structure of displaying historical and mythological images in MMORPG video games in the fantasy genre]. *Naukove vydannia Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Etnichna istoriia narodiv Yevropy*. 59, 104–107 [in Ukrainian].
6. Starkova H. V. (2012). Virtualni rozvahy yak predmet istoryko-kulturnykh refleksii. V poshukakh vidpravnoi tochky [Virtual entertainment as a subject of historical and cultural reflections. In search of a starting point]. *Visnyk KhDADM*. 14, 64–66 [in Ukrainian].
7. Attebery, B. *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*. Oxford : Oxford University Press, 2014. 256 p. [in English].
8. Campbell, J. (1990). *The Transformations of Myth Through Time*. New York HarperCollins. 272 p. [in English].
9. Campbell, J. (1988). *The Power of Myth*. New York: Doubleday. 543 p. [in English].
10. Griffiths, M. D., Lewis A. M., De Gortari A. B. O., Kuss D. J. (2014). Online forums and solicited blogs: innovative methodologies for online gaming data collection. *Studia Psychologia*. Vol. 14(3). Pp. 5–24. [in English].
11. Schelling, F. W. J. von. (1989). *The Philosophy of Art* (Ed. Douglas W. Stott, David Simpson). University of Minnesota Press. 342 p. [in English].