

DOI: <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2022-66-03>  
УДК 130.2

### Наталія Сергіївна Скубіна

аспірантка кафедри теорії культури і філософії науки  
Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна,  
майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна,  
<https://orcid.org/0000-0003-3799-2923>

## ВІДЕОГРИ ЯК ПРОСТІР РЕКОНСТРУКЦІЇ МІФОЛОГІЧНИХ СТРУКТУР

Стаття присвячена культурфілософському дослідженню відеоігрового простору як місця реконструкції архаїчних міфологічних структур. Дослідження нарративних відеоігор, що виникають на початку 80-х років ХХ століття, являти собою нові медіа, що інтерактивно ретранслюють міфологеми в ігровий досвід. Для виявлення та вивчення міфологічних елементів відеоігор за методологічну основу взято праці К.Г. Юнга, К. Керенї, котрі розробляли концепції архетипів в культурі. Також використовується поняття мономіфу Дж. Кемпбелла, котре передбачає реалізацію універсального кола подорожі героя спочатку в легендах та міфах, а згодом в нарративних мистецьких структурах. Новизна дослідження обумовлена низьким ступенем дослідження реплікації міфологічних елементів в середовищі нових інтерактивних медіа. Аналіз універсальї міфу в ігрових площинах представляється частиною комплексного підходу до вивчення феномену відеоігор та є важливим елементом нередукціоністського концепту у сфері Game studies. Актуальність роботи полягає у необхідності осмислення відеоігрового досвіду як практики особистісного проживання історії гравцем, а не її пасивного споглядання.

У ході дослідження виявлено тенденції до побудови сюжету в нарративних іграх згідно з принципами мономіфу. У сюжетних іграх кінця ХХ століття знаходимо більш примітивні вираження елементів мономіфу, що часто пов'язано з технологічними обмеженнями реалізації конструкта. Натомість відеоігри останні двох десятиліть відображають мономіф у всій повноті й характеризуються ускладненнями та повтореннями етапів подорожі героя.

Не менш виразно знаходимо реконструкції архетипів та архетипічних фігур у відеоігровому просторі. Так одними з найперших архетипічних фігур в ігровій індустрії постають образи героя, що перекладається на аватар гравця, діви в біді - в якості сюжетотворчого елемента, та вартового проходу, що реалізується в босах рівнів. Сучасні нарративні ігри дозволяють диференціювати й додаткові архетипи, як то архетип наставника, тіні чи союзника.

Головною особливістю реконструкції міфологічних структур в ігровому просторі визнається інтерактивність та можливість проживати події у віртуальному світі, що створює для гравця новий тип досвіду активної реалізації універсальних міфологем шляхом програвання міфів, а не їхнього споглядання.

Ключові слова: нові медіа, візуальна культура, відеоігри, архетипи, наратив, мономіф.

**Як цитувати:** Скубіна, Н., (2022). Відеоігри як простір реконструкції міфологічних структур. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н.Каразіна, серія «Теорія культури і філософія науки»*, (66), 23-30. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2022-66-03>

**In cites:** Skubina, N., (2022). Video games as a space for reconstructing mythological structures. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series "Theory of Culture and Philosophy of Science"*, (66), 23-30. <https://doi.org/10.26565/2306-6687-2022-66-03> [In Ukrainian]

Виявлення та вивчення міфологічних структур не є рідкістю серед культурфілософського корпусу робіт, присвячених аналізу мистецтва чи нових медіа. З іншого боку в Game studies, що безперечно, є порівняно новою сферою філософських досліджень, питання реалізації міфологічних елементів у внутрішньоігровому просторі майже не отримує уваги профільних фахівців.

Перші спроби дослідження відеоігор в площині філософсько-культурологічного діалогу виникають наприкінці 1980-х років та фокусуються на наратологічних аспектах побудови відеоігор, розглядаючи внутрішній ігровий простір – дизайн локацій, діалоги, кат-сцени тощо,

як специфічний текст історії, медіум між наратором та гравцем, який може бути «прочитаний» та декодований [Juul, 2001]. Такий підхід перш за все запозичував концепції дослідження наративів з філософії кіно та літератури, не претендуючи на розробку специфічного інструментарію для характеристики нового типу медіа. На противагу наратологічному підходу в 90 роках виникає інша течія дослідження відеоігор – людологія, представники якої вказували на необхідність інтерпретації відеоігрового простору спираючись на інтерактивну особливість цього медіуму, як на вирішальну ознаку сутності відеоігор. Проте жоден із наведених підходів не міг забезпечити комплексне вивчення нового явища [Juul, 2004].

У 2009 році на науковій конференції, організованій Асоціацією досліджень цифрових ігор (Digital Games Research Association або DiGRA), американський розробник відеоігор та теоретик Game studies Ян Богост [Bogost, 2008] виступив з доповіддю про необхідність аналізу відеоігор не просто на перетині міждисциплінарних досліджень, що будуть поєднувати в собі як наратологію, так і людологію (на чому наголошували теоретики і до нього, наприклад Дж. Фраска [Frasca, 2009] виказував подібні ідеї), а на її різних рівнях сприйняття відеоігри, починаючи від психології самого гравця і завершуючи комп'ютерним кодом, завдяки якому реалізована гра. Такий нередукціоністський підхід став поштовхом до виникнення низки нових напрямків досліджень в Game studies, як то вивчення гендерної проблематики, тілесності, влади, ідеології, етичних питань та зокрема досліджень міфологічних елементів у відеоіграх. Важливо зазначити, що й до ствердження нередукціоністського підходу, вивчення деяких з вищезазначених аспектів відеоігор реалізовувалися у площині філософії медіа чи гендерних студій, проте жодне з цих досліджень не мало на меті пояснити специфіку відеоігор як медіа та нової форми мистецтва.

Існує спокуса віднести спробу аналізу міфологічної структури у відеоіграх в область наратологічного дослідження, сприйнявши міф в ігровій історії як перш за все сюжетну основу. Проте подібний патерн призведе не лише до встановлення вузьких рамок вибору ігрового матеріалу для аналізу, що зведеться до використання виключно сторітелінгових відеоігор [Apperley, 2006], але й суттєво обмежить саме розуміння ролі міфологічних структур в ігровому процесі.

Серед робіт, присвячених виявленню та аналізу міфологем у віртуальному ігровому просторі, окремої уваги заслуговує робота Анамарії Тодор під назвою «Video Games As Myth Reconstructions» [Todor, 2010], в якій дослідниця розглядає рівні, на яких міф може проявлятися у відеоігрі та стверджує, що будь-яка наративна гра має у своїй основі елементи космогонічних міфів, що відтворюються гравцем під час проходження головного квесту.

Ще одну апеляцію до ігрової структури та геймплею як до активної практики проживання міфу бачимо у статті В. Асімос «Playing the Myth: Video Games as Contemporary Mythology» [Asimos, 2019]. Асімос наголошує на необхідності дослідження міфів, що на думку авторки є інструментом самовизначення та осмислення довколишнього світу в сучасних реаліях, як подій, що розгортаються в ігровому всесвіті під впливом гравця, котрий перетворюється на сипавтора міфотворення.

Деякий інший аспект вираження міфологічних структур у відеоіграх демонструє стаття О. Вандевалле «Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games» [Vandewalle, 2023], в якій вводиться концепція відеоігри як віртуального музею, що може занурювати гравця в певні історичні епохи, або міфологічні картини світу різних культурних традицій.

Також спроби дослідження міфологічних мотивів у відеоігровому середовищі бачимо у серії специфічних праць, присвячених дослідженню конкретних відеоігор або відеоігрових серій, як то вітчизняна робота О. Пидюра та І. Пидюра «Взаємодія фольклору та відеоігрового мистецтва на прикладі Hellblade. Senuas Sacrifice» [Пидюра, О., Пидюра, І, 2019]. Подібні тексти виявляють міфологічні елементи в ігровому просторі, проте не розкривають важливості таких для геймплею та ігрового досвіду. Проте саме рівень залученості гравця в переживання нового досвіду робить відеоігри унікальним матеріалом для дослідження сучасних шляхів реконструкції міфологічного.

Очевидним видається твердження, що міф є невичерпним джерелом натхнення для створення ігрових сюжетів. Пряме транслювання міфу або перенесення міфологічних персонажів на площину автентичної історії – розповсюджене явище в ігровій індустрії [Todor, 2010].

У якості прикладу подібних проектів згадаємо такі розробки, як франшиза «God of War» (2005-2022 рр., SCE Santa Monica Studio), що використовує античну міфологію як сюжетну основу, гру «Hellblade: Senua's Sacrifice» (2014 р., Ninja Theory), події якої розгортаються у Гельгеймі – одному з дев'яти світів мертвих за германо-скандинавською міфологією, або стратегію «Age of Mythology» (2002 р., Ensemble Studios), що пропонує гравцеві побудувати цивілізацію використовуючи модули єгипетської, грецької чи скандинавської міфології. Та потенційно правильним буде дослідження не адаптацій міфів у окремих відеоіграх, а виявлення загального патерну вбудови універсальних міфологем у віртуальний світ, що дасть змогу комплексно дослідити імплікацію архаїчного в нові інтерактивні медіа.

Базисною формулою для членування ігрового простору на міфологічні структури та міфологеми буде першочергове виявлення мономіфу у наративних відеоіграх. Тут апелюємо до роботи «Тисячолікий герой» Джозефа Кемпбелла [Campbell, 2021], який аналізуючи міфи, виокремив універсальну структуру оповіді, котра повторюється спочатку в архаїчних легендах та казках, а потім реалізується у літературі, театрі, кіно тощо, як загальний патерн. Саме цей концепт отримав дефініцію «мономіф» - від грецького слова «μόνομυθος» (monomythos), що буквально означає «одна міфічна історія».

Ідея мономіфу нерозривно пов'язана з універсальними культурними архетипами та мандрівкою героя, що має сталу структуру. Дж. Кемпбелл виділяє наступні етапи такої мандрівки: профанне життя героя, покликання до подорожі, відгук на покликання, перехід порогу між мерським та священним, зустріч з наставником, випробування, отримання нагороди та повернення додому переродженого героя [Campbell, 2021].

Як і у випадку з кінодослідженнями, ігровий наратив легко піддається виокремленню структури мономіфу. Проте є суттєва різниця між «зчитуванням» подорожі героя з кінематографічного світу, де глядач є лише глядачем і не має ні влади над швидкістю перебігу подій, ні над деталями події. Глядач в кінотеатрі приречений до пасивного споглядання реінкарнації міфологічної структури, в той час, як гравець неопосередковано проживає міф із середини. Окрім того, підсвідоме впізнання архаїчної структури в ігровому просторі перетворюється на окремий геймплейний механізм, що підштовхує гравця до наративно необхідних дій.

Для розгляду реалізації мономіфу в ігровому просторі звернемося до рольової гри з відкритим світом, що означає відсутність лінійності сюжету та більшу свободу дій гравця, «Fallout 3» (2008 р., Bethesda Game Studios). Сюжет гри розгортається у ядерному постапокаліптичному світу Америки. Аватар ігрового персонажа мешкає у підземному Сховищі 101 – буденному світі, та змушений відгукнутися на символічний покликання до подорожі, коли батько протагоніста, порушуючи правила, покидає Сховище. Вихід за межі звичного світу в сюжеті гри зустрічається кілька разів – вперше при потраплянні зі Сховища на Пустку – випалений радіацією поверхневий світ, другий раз в середині гри, коли ігровий персонаж переходить з Пустки в ілюзорний віртуальний світ одного з антагоністів сюжету, третій – повернення до Пустки з новими знаннями, котрі є ключем до раніше невідомих локацій. В ході окреслених переходів, гравець стикається з серією ігрових наставників, отримує знання та технології як нагороди, переживає втрату знайденого батька в якості повторного поклику до подальшої подорожі, проходить фінальне випробування – бій з полковником Отемом, що загрожує Пустці продукуванням антропоморфних мутантів.

Варто зазначити, що подібно до функціонування мономіфу в літературі чи кіно, у відеоіграх деякі етапи подорожі героя можуть бути відсутніми (яскравим прикладом скороченого мономіфу є перші сюжетні аркадні ігри), або ж навпаки розширяться чи повторюватимуться, як це фіксуємо у випадку з вищеописаною грою.

Для кращого розуміння функціонування мономіфу в ігровому середовищі розглянемо деякі ключі архетипічні фігури подорожі героя, які зустрічаються у наративах відеоігрових всесвітів.

За визначення К.Г. Юнга [Jung, 1981], який і вводить поняття архетипів у науку, архетипи проявляються як вроджені психічні універсалиї, котрі становлять частину колективного несвідомого. За Юнгом архетипи як сукупність впізнаваних образів та моделей поведінки вперше знаходять своє вираження в архаїчних міфах. Серед основних архетипів Юнга бачимо наступні: персону, що виражає саморепрезентацію людини в суспільстві, тінь, як вмістилище нерийнятного в собі, анімус або аніма – істинне «Я» індивіда, сміть як поєднання свідомого та несвідомого. Різні комбінації архетипів в свою чергу породжують

архетипічні фігури або архетипічні образи.

Архетипи є універсильними, тому постійно відтворюються у в культурі та мистецтві. Тож невід'ємною складовою відеоігрової структури також є використання – свідоме чи ні – впізнаваних міфологічних архетипічних фігур, таких як герой, блазень, коханець, опікун, мудрець, бунтар, дослідник тощо.

Найрозповсюдженішою архетипічною фігурою в ігровому середовищі постає фігура героя. Використовуючи ознаки архетипу героя у віртуальному просторі, які відмічає С. Клаус [Klaus, 2010], бачимо, що героєм у відеоіграх найчастіше є персонаж гравця. Це твердження стосується як рольових ігор, де основні параметри головного героя задані наперед і гравцеві пропонується відігравати запропоновану роль, так і ігор з повністю конструйованим аватаром, позбавленим передісторії.

Для прикладу розглянемо реалізацію архетипу героя у RPG «The Elder Scrolls V: Skyrim» (2011 р., Bethesda Game Studios). Аватар, що повністю створюється самим гравцем і не містить будь-яких наперед заданих якостей, нарративно «приречений» до реалізації ряду типово героїчних ознак: Мусить виявити власну особливість та обраність, і це стане поштовхом подорожі героя. У вказаній грі протагоніст дізнається про те, що він є дракононароджений і має здатність поглинати душі драконів.

1. Зобов'язаний виконати особливу місію та ряд завдань, що еквівалентні практикам ініціалізації на шляху героя в міфологічній структурі. У даному випадку – проходження квесту Сивобородих, під час якого герой отримує новий статус та сакральне знання, необхідне для фінального випробування.

2. Повинен отримати магічний артефакт. В The Elder Scrolls V: Skyrim – це полювання за Стародавніми Суволями, здатними забезпечити перемогу у фінальній битві.

3. Має врятувати буденний світ від зла. У наведеному прикладі – зупинити нищення ігрового світу драконом Алдуїном.

4. У фіналі сюжету проходить вирішальну битву з антагоністом та здобуває остаточну перемогу.

Подібна структура творення головного персонажа притаманна багатьом відеоігровим серіям, як то «The Witcher» (2008-2015 рр., CD Projekt RED) чи «Red Dead Redemption» (2010-2019 рр., Rockstar Studios). Зазначимо також, що архетип героя та приналежні йому характеристики можуть накладатися не лише на аватар гравця, але й на інших сюжетних персонажів ігрового світу. Так у попередній частині вже згаданої гри Skyrim The Elder Scrolls IV: Oblivion архетип героя уособлює не лише аватар, а й центральний неігровий персонаж сюжету – незаконнонароджений син імператора Мартіна.

Безперечно, архетип героя в ігровому середовищі з'являється одним з найперших і бере початок свого існування з початку 1980-х років, коли популярності (насамперед в США та Японії) набули аркадні ігрові автомати, що технічно дозволяли побудувати сюжетні ігрові рамки [Wolf, 2012]. В той самий час фіксуємо і перше використання таких архетипів, як діва в біді та вартовий.

Діва в біді завжди потребує порятунку і є беззахисною. Її стан жертви може мати різні форми порятунку, включаючи боротьбу з вогняним драконом, великою мавпою або деспотичним батьком [Kiberd, 1985]. Архетип діви в біді часто є сюжетотворчим в популярній культурі й відеоігри не стали виключенням. Так першим проявом архетипу діви в біді бачимо в аркадній грі «Donkey Kong» (1981 р., Nintendo), де сюжетно головний герой Jumpman має перемогти антагоніста Донкі Конга задля порятунку подруги. Згодом успіх «Donkey Kong» стане приводом для розробки наступних частин з доступом на інших платформах, а протагоніст Jumpman отримає ім'я Маріо та власну серію ігор «Super Mario Bros» (перша частина серії, 1985 р., Nintendo R&D4) з тим самим сюжетотворчим архетипом-тропом діви в біді. Подібна нарративна лінія використовується також в грі «Resident Evil 4» (2005 р., Capcom Production Studio 4), «BioShock Infinite» (2013 р., Irrational Games), Red Dead Redemption 2 (2019 р., Rockstar Studios) тощо.

Яскравого вираження в ігрових світах набуває архетипічна фігура вартового порогу (gatekeeper). Зустріч архетипічного героя з вартовим – необхідна умова початку процесу ініціації в міфології, що метафорично може отримувати форму спуску у черево кита, потрапляння до священної землі або внутрішнього простору храму. Вхід і вихід зі священного місця охороняється вартовими, наділеними небезпекою божественної присутності [Campbell, 2021, р. 91]. Основна функція вартового – забезпечення символічного переродження героя, що

врешті решт і є метою ініціації. Для ігрового простору характерне використання архетипу вартового порогу як босів ігрових рівнів. У найпримітивнішому варіанті символічне переродження ігрового аватара після подолання вартового, проявляється як поліпшення характеристик персонажа – підняття показників сили, отримання нових ігрових навичок чи підвищення загального рівня. Проте можемо спостерігати й цікавіші переродження, що відображаються не лише у внутрішньоігрових можливостях аватара. Так в грі «Devil May Cry 3: Dante's Awakening» (2005 р., Capcom) протагоніст та ігровий персонаж Данте має перемогти Леді, після сутички з якою приймає свою долю рятівника світу, бо в битві бачить, що звичайні люди без особливих здібностей, до яких і належить Леді, навіть присвятивши своє життя тренуванням, не здатні протистояти демонам. Тож протагоніст після перемоги покращує не лише ігрові характеристики, але й проходить символічне переродження та приймає долю архетипічного героя.

Відеоігри насичені архетипічними фігурами наставника або мудреця. Подібні персонажі використовуються для пояснення ігрового світу гравцеві. Їх словами роз'яснюються основні механіки гри та встановлюються ігрові завдання. В «The Elder Scrolls V: Skyrim» завдання наставника фрагментуються між декількома персонажами – Сивобородими, головами ігрових гільдій та фракцій, до яких може долучитися гравець тощо. У серії ігор «The Last of Us» (2013-2020 рр. Naughty Dog) функції наставника частково делеговані ігровому персонажу Джоелю, котрий за ходом сюжету мусить піклуватися та навчати підлітка Еллі.

Звертаючись до роботи К. Юнга та Карл Керенї «Essays on a Science of Mythology» [Jung, Kerényi, 1969] знаходимо опис трикстера – архетипічної фігури, що часто використовується в ігровому наративі. За Керенї образ трикстера або блазня пронизує міфологію всіх народів не зважаючи на історичний період чи рівень розвитку культури. Як один з найдавніших психологем, трикстер знаходить своє місце у віртуальному просторі комп'ютерної гри. Прикладами персонажів, що уособлюють в собі з одного боку комічні елементи розповіді, а з іншого боку беруть на себе функції персонажа-катастрофи, що стимулює зміни, можуть стати Любисток з серії «The Witcher» (2008-2015 рр., CD Projekt RED), або Цицерон з «The Elder Scrolls V: Skyrim» (2011 р., Bethesda Game Studios).

Поруч з ігровим аватаром у ряді ігор реалізується архетипічна фігура союзника. Як правило, ще неігровий дружній персонаж-помічник, що супроводжує гравця у пригодах на шляху до фінальної цілі подорожі. Концепт союзника відстежуємо у більшості наративних ігор, починаючи від серії «The Elder Scrolls», де система союзників розгалужена і має багато варіацій, і закінчуючи ігровими інді-проектами, як то «Disco Elysium» (2019 р., ZA/UM). Функції союзника часто поєднуються в одному персонажі з функціями інших архетипів. Наприклад, у згаданій вище грі «Devil May Cry 3: Dante's Awakening» переможена Леді стає союзником протагоніста, а у «Resident Evil 4» врятована діва в біді Ешли Грехем починає допомагати ігровому персонажу – знаходити патрони, виконувати дрібні доручення.

Свою реалізацію у відеоіграх знаходять також архетипи тіні, як вираження підсвідомих страхів та недоліків ігрових аватарів. Тінь найчастіше представлена головним антагоністом серії чи окремої гри – фінальним злом, перемога якого є останнім етапом подорожі героя, та існують й складніші вираження цього архетипу, коли сам ігровий простір перетворюється на метафоричне віддзеркалення травм аватара гравця чи неігрових персонажів. У цьому дискурсі цікавою є серія ігор у жанрі survival horror «Silent Hill» (1999-2012 рр., Team Silent), де місце розгортання сюжету - однойменне американське містечко Сайлент-Гілл, конструюється як відображення травм героїв серії, як то втрата близьких людей чи сексуальне насилля.

Апеляція розробників відеоігор до міфологічних структур не закінчується на використанні принципу монومیфу та архетипів. Як відзначає Анамарія Тодор , ігрові дискурси переповнені репліками на ряд міфологем – образу священного жертвоприношення та воскресіння, елементами космологічних міфів тощо [Todor, 2010]. Таким чином присутність міфологічних структур у вигаданих віртуальних всесвітах відеоігор створює цілий пласт матеріалу для вивчення реінкарнації архаїчних міфологем в сучасному світі, які можуть бути не просто переглянутими, як у випадку з класичним кінематографом, але й особисто пережитими гравцем, що наближає ігровий досвід до активної реалізації архаїчних ритуалів крізь призму сучасних інтерактивних медіа.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гребенюк А. В. Смерть у відеоіграх у контексті процесів реміфологізації / Соціологічні студії. Луцьк: Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки, 2016. № 1 (8). С. 11-15.
2. Кемпбелл, Дж. Тисячолікий герой, Львів: Terra Інкогніта, 2021. 416 с.
3. Пидюра, О., Пидюра, І. Взаємодія фольклору та відеоігрового мистецтва на прикладі Hellblade. Senuas Sacrifice / Молодий вчений, 2019. № 12 (76), С. 146-150. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-12-76-34>
4. Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997. 203 p.
5. Apperley, T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres / *Simulation & Gaming*. 2006. P. 6-23.
6. Asimos, V. Playing the Myth. Video Games as Contemporary Mythology, Implicit Religion, 2019. № 21(1), P. 92-109. DOI: <https://doi.org/10.1558/imre.34691>
7. Bogost, I. *Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism*, Cambridge: MIT Press, 2008. 260 p.
8. Frasca, G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (video)games and Narrative / *Ludology*, 2011. URL: [www.ludology.org/articles/ludology.htm](http://www.ludology.org/articles/ludology.htm)
9. Guyker, R.W. Jr. *Myth in Translation: The Ludic Imagination in Contemporary Video Games*, Santa Barbara: Pacifica Graduate Institute, 2016. 456 p.
10. Jung, C.G. *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Princeton: Princeton University Press, 1981. 470 p.
11. Jung, C. G., Kerényi, C. *Essays on a Science of Mythology: The Myth of the Divine Child and the Mysteries of Eleusis*, Princeton: Princeton University Press, 1969. 208 p.
12. Juul, J. Games Telling Stories: A brief note on games and Narratives / *The International Journal of Computer Game Research*, 2001. URL: <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
13. Juul, J. The definitive history of games and stories, ludology and narratology / *The Ludologist*, 2004. URL: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>
14. Kerényi, K. *Athene: Virgin and Mother in Greek Religion*, Washington: Spring Publications, 1998. 104 p.
15. Kiberd, D. *Men and Feminism in Modern Literature*, London: Palgrave Macmillan UK, 1985. 250 p.
16. Klaus, S. Heroes in Virtual Space. *Zagreb: Studia Ethnologica Croatica*, 2010. № 22. P. 361–391
17. Segal, R. A. *Myth: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford UP, 2015. 176 p.
18. Todor, A. *Video games as myth reconstructions*, Braşov: Transilvania University of Braşov, 2010. 85 p.
19. Vandewalle, A. Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games / *International Journal of the Classical Tradition*, 2023. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12138-023-00646-w>
20. Wolf, M. J. P. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara: Greenwood, 2012. 740 p.
21. Wolf, M. J. P. *The Medium of the Video Game*, Texas: University of Texas Press, 2001. 223 p. DOI: <https://doi.org/10.7560/791480>

Стаття надійшла до редакції 02.09.2022

Стаття рекомендована до друку 26.10.2022

**Nataliia S. Skubina**, PhD Student of the Department of Theory of Culture and Philosophy of Science  
V. N. Karazin Kharkiv National University, Svobody sq. 4, Kharkiv, 61022, Ukraine,  
<https://orcid.org/0000-0003-3799-2923>

## VIDEO GAMES AS A SPACE FOR RECONSTRUCTING MYTHOLOGICAL STRUCTURES

The article is dedicated to the cultural-philosophical study of the video game space as a place for the reconstruction of archaic mythological structures. The study of narrative video games, which emerged in the early 1980s, represents new media that interactively transmit mythological motifs into the gaming experience. To identify and study mythological elements in video games, the methodological basis includes the works of C.G. Jung and C. Kerényi, who developed concepts of archetypes in culture. Also utilized is the concept of the monomyth by J. Campbell, which involves the realization of the hero's journey cycle initially in legends and myths, and later in narrative artistic structures. The novelty of the study is determined by the low level of research into the replication of mythological elements in the environment of new interactive media. Analyzing the universality of myth in gaming realms is part of a comprehensive approach to studying the phenomenon of video games and is an important element of the non-reductionist concept in the field of Game Studies. The relevance of the work lies in the need to comprehend the video game experience as a practice of personal living through history by the player, rather than passive contemplation.

The study identified trends in constructing plots in narrative games according to the principles of the monomyth. In narrative games of the late 20th century, we find more primitive expressions of monomyth elements, often associated with technological limitations in construct implementation. Instead, video games of the past two decades reflect the monomyth in its entirety, characterized by complications and repetitions of the hero's journey stages.

Equally pronounced are the reconstructions of archetypes and archetypal figures in the video game space. Thus, among the first archetypal figures in the gaming industry are the images of the hero, translated into the player's avatar, the damsel in distress - as a plot-forming element, and the gatekeeper, realized in level bosses. Modern narrative games allow for the differentiation of additional archetypes, such as the mentor, shadow, or ally.

The main feature of reconstructing mythological structures in the gaming space is recognized as interactivity and the ability to experience events in a virtual world, which creates a new type of experience for the player in actively realizing universal mythological motifs through playing myths, rather than simply observing them.

Keywords: **new media, visual culture, video games, archetypes, narrative, monomyth.**

## REFERENCES

1. Hrebeniuk A. V. Death in video games in the context of remythologization processes / Sociological Studies. Lutsk: Lesya Ukrainka Eastern European National University, 2016. № 1 (8). P. 11-15. (In Ukrainian)
2. Campbell, J. The Hero with a Thousand Faces, Lviv: Terra Incognita, 2021. 416 c. (In Ukrainian)
3. Pydiura O., Pydiura, I. Interaction of folklore and video game for example Hellblade. Senuas Sacrifice / Young scientist, 2019. № 12 (76), P. 146-150. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-12-76-34> (In Ukrainian)
4. Aarseth, E. J. (1997). Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997. 203 p. (In English).
5. Apperley, T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres / Simulation & Gaming. 2006. P. 6-23 (In English).
6. Asimos, V. Playing the Myth. Video Games as Contemporary Mythology, Implicit Religion, 2019. № 21(1), P. 92-109. DOI: <https://doi.org/10.1558/imre.34691> (In English).
7. Bogost, I. Unit Operations: an Approach to Videogame Criticism, Cambridge: MIT Press, 2008. 260 p. (In English).
8. Frasca, G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (video)games and Narrative / Ludology, 2011. URL: [www.ludology.org/articles/ludology.htm](http://www.ludology.org/articles/ludology.htm) (In English).
9. Guyker, R.W. Jr. Myth in Translation: The Ludic Imagination in Contemporary Video Games, Santa Barbara: Pacifica Graduate Institute, 2016. 456 p. (In English).
10. Jung, C.G. The Archetypes and the Collective Unconscious, Princeton: Princeton University Press, 1981. 470 p. (In English).
11. Jung, C. G., Kerényi, C. Essays on a Science of Mythology: The Myth of the Divine Child and

- the *Mysteries of Eleusis*, Princeton: Princeton University Press, 1969. 208 p. (In English).
12. Juul, J. Games Telling Stories: A brief note on games and Narratives / *The International Journal of Computer Game Research*, 2001. URL: <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (In English).
13. Juul, J. The definitive history of games and stories, ludology and narratology / *The Ludologist*, 2004. URL: <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-gamesand-stories-ludology-and-narratology/> (In English).
14. Kerényi, K. *Athene: Virgin and Mother in Greek Religion*, Washington: Spring Publications, 1998. 104 p. (In English).
15. Kiberd, D. *Men and Feminism in Modern Literature*, London: Palgrave Macmillan UK, 1985. 250 p. (In English).
16. Klaus, S. Heroes in Virtual Space. *Zagreb: Studia Ethnologica Croatica*, 2010. №. 22. P. 361–391
17. Segal, R. A. *Myth: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford UP, 2015. 176 p. (In English).
18. Todor, A. *Video games as myth reconstructions*, Braşov: Transilvania University of Braşov, 2010. 85 p. (In English).
19. Vandewalle, A. Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games / *International Journal of the Classical Tradition*, 2023. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12138-023-00646-w> (In English).
20. Wolf, M. J. P. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara: Greenwood, 2012. 740 p. (In English)
21. Wolf, M. J. P. *The Medium of the Video Game*, Texas: University of Texas Press, 2001. 223 p. DOI: <https://doi.org/10.7560/791480> (In English).

The article was received by the editors 02.09.2022

The article is recommended for printing 26.10.2022