

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2023.130.48>

МОНОМИФ «ПУТЬ ГЕРОЯ» В СОВРЕМЕННОЙ НАРРАТОЛОГИИ И ПРАКТИКА ЕГО ПРИМЕНЕНИЯ В СЦЕНАРИЯХ ПРОДУКТОВ МЕДИАКУЛЬТУРЫ

Научная статья

Хузеева Л.Р.^{1,*}, Белоусов Е.Д.²

¹ORCID : 0000-0003-3006-0226;

²ORCID : 0000-0001-9448-8438;

^{1,2}Казанский Федеральный университет, Казань, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (lilija.khuzeeva[at]mail.ru)

Аннотация

Актуальность вопроса о применении классических теорий организации сюжета в сценариях видеоигр находится в сфере внимания как представителей науки, так и игровой индустрии в связи с тем, что именно этот аспект позволяет разработать эффективные приемы удержания внимания аудитории на медиапродукте. Объектом исследования в статье являются сценарии сюжетноориентированных видеоигр. В работе на основе концепции Дж. Кэмпбелла о пути героя, а также на основе анализа практики её применения в сценариях продуктов медиаккультуры рассматривается функционирование мономифа в сценариях современных сюжетноориентированных компьютерных игр. Через изучение структуры пути героя, его фаз и этапов, делается вывод о нарративном потенциале использования теории Дж. Кэмпбелла для дальнейшего развития игровой индустрии.

Ключевые слова: мономиф, Джозеф Кэмпбелл, путь героя, сценарий, видеоигры, нарратология.

THE MONOMYTH "HERO'S JOURNEY" IN MODERN NARRATOLOGY AND THE PRACTICE OF ITS APPLICATION IN THE SCRIPTS OF MEDIA CULTURE PRODUCTS

Research article

Khuzeeva L.R.^{1,*}, Belousov Y.D.²

¹ORCID : 0000-0003-3006-0226;

²ORCID : 0000-0001-9448-8438;

^{1,2}Kazan Federal University, Kazan, Russian Federation

* Corresponding author (lilija.khuzeeva[at]mail.ru)

Abstract

The relevance of the application of classical theories of plot organization in video game scripts is in the focus of both science and game industry representatives due to the fact that this aspect allows developing effective techniques for keeping the audience's attention on the media product. The object of the research in the article is the scenarios of story-driven video games. Based on J. Campbell's concept of hero's journey, as well as on the analysis of the practice of its application in the scripts of media culture products, the work examines the functioning of the monomyth in the scripts of modern story-oriented computer games. Through the study of the structure of hero's journey, its phases and stages, the conclusion is made about the narrative potential of using J. Campbell's theory for the further development of the gaming industry.

Keywords: monomyth, Joseph Campbell, hero's journey, screenplay, video games, narratology.

Введение

Популярная медиаккультура, начиная со второй половины XX века, активно использует концепцию мономифа, представленную и обоснованную Джозефом Кэмпбеллом в исследовании «Тысячеликий герой» (1949 г.). Идея пути лежит в основе всех наиболее прибыльных и востребованных массовым зрителем западных кинофраншиз: «Звездные войны», «Аватар», серии фильмов «Гарри Поттер» и «Пираты Карибского моря», трилогии «Властелин колец» и «Хоббит», большинства сольных приключений героев киновселенной Marvel и др. В современной практике медиапроизводства нельзя игнорировать такую сферу, как видеоигры, где для создания успешных проектов требуются не только владение технологиями, но и всестороннее понимание психологии человека, играющего в видеоигры, приемов привлечения и удержания внимания и, безусловно, закономерностей построения сюжетов и сценариев видеоигр.

В современной научной литературе отражена востребованность мифологии в игровой индустрии, названной в работе Д. Г. Шкаева «драйвером креативного интеллекта homo digital» [1]. В цикле научных работ Галаниной Е.В. с соавторами (2019, 2020) [2], [3], [4], [5] приведен подробный анализ мифологической нарративной основы видеоигр, архетипа героя и структуры «пути героя», широко обсуждается запрос общества на так называемую «супергероику», поскольку присутствие в сценарии героического начала способно формировать мотивационные, ценностные и поведенческие установки игроков. В исследованиях И. Л. Лавренюк [6] подтверждаются идеи об универсальности мифа о путешествии героя в сюжетах на протяжении всей истории существования литературного творчества от античности до современности, в работе Д. А. Габбасовой и Н.А. Чудиновой [7] указаны черты трансформации архетипа героя, в том числе его феминизации, и его пути в условиях современного запроса общества. В современных научных источниках описан и опыт прикладного применения концепции «пути героя» в целях личностной диагностики и последующего саморазвития, например, исследовании Е. Ю. Дворниковой [8].

Важные для развития науки работы посвящены вопросам формирования идентичности героя при прохождении им испытаний в продукции киноиндустрии, изложенные в публикации В. А. Колотаева [9], к исследованию формирования идентичности игрока через призму его игрового опыта, потребляемого нарративного и визуального игрового контента с учетом его выборов и исходов поступков за счет самоотжествления с персонажем и изменения самовосприятия, обращается в своей работе В. С. Бабинович [10].

Таким образом, в литературе имеются данные об использовании мономифа в продуктах поп-культуры, вместе с тем требуется дальнейшее изучение применения мономифа в качестве пошаговых сценарных решений и трансформации «пути героя» в компьютерных играх.

Основные результаты

Американский исследователь мифологии Джозеф Кэмпбелл в монографии «Тысячеликий герой» (Joseph Campbell. The Hero with a Thousand Faces) [11], увидевшей свет в 1949 году, впервые изложил теорию о том, что персонажи практически всех известных человечеству мифов (скандинавских, древнегреческих или индийских и других) на протяжении своего жизненного пути проходят аналогичные испытания. В своем труде Дж. Кэмпбелл впервые вводит понятие «мономиф», ставший сегодня неотъемлемой частью терминологии повествователей, рассказчиков (narrator) и драматургов.

В «Тысячеликом герое» упоминается 17 этапов пути, распределенных на три фазы («Сепарация», «Инициация», «Возвращение»), которые объединены в единый путь героя. За долгую историю существования концепции «пути героя», изложенной Дж. Кэмпбеллом, она пережила незначительные видоизменения, в процессе которых некоторые этапы были объединены в один общий, некоторые были признаны необязательными (опциональными).

Обратимся к общей характеристике фаз в интерпретации Дж. Кэмпбелла. Первая фаза – сепарация – символически отражает прощание с привычным укладом жизни, когда герой пускается в путешествие, добираясь до границ между привычным и неизвестным мирами. К концу первой фазы герой покидает привычный край, оказывается вовлечен в приключения, переживая «ложную смерть», в результате чего его жизнь делится на очевидное и обыденное «До» (начала пути) и загадочное, но манящее «После».

Вторая фаза связана с так называемой инициацией, где герой обретает новые знания, преодолевая различные препятствия на своем пути, побеждая «привратников», стерегущих грань между мирами. Именно в этой фазе традиционно герой завладевает сокровищем, которое не всегда является материально выраженным, иногда это приобретение некоего статуса, тайных знаний, мудрости, опыта и проч. Вся вторая фаза, посвященная развитию героя, легко узнается пользователями компьютерных игр, поскольку именно она традиционно и ложится в основу геймплея сюжетноориентированных игр. Это фаза столкновения с серьезными опасностями и достойной наградой в конце для тех персонажей, кто окажется достаточно силен и смел.

Возвращение – третья фаза путешествия – представляет собой путь домой, она ведет героя туда, откуда все началось. Препятствия на обратном пути, ранее опасные для героя, стали почти незаметны для того, кто обрел новую силу, знания и опыт, которыми ему предстоит поделиться с ближним. Этой фазой традиционно и замыкается круг пути героя.

На основе данной структуры героического путешествия, пошагово изложенной Дж. Кэмпбеллом, сегодня создается множество историй, завоевывающих колоссальную популярность в мире. В XXI веке влияние концепции Дж. Кэмпбелла распространилось и на мир компьютерных игр. Современные исследователи феномена компьютерных игр Е. В. Галанина, Д. А. Батулин, А. С. Ветушинский, Е. О. Самойлова Е. О., Ю. М. Шаев [2], [3], [4], [5] также отмечают востребованность мономифа в современной драматургии. Игровой нарратив ведется чаще всего от лица героя, с которым может отождествить себя играющий. Сценарии игр содержат прямые и косвенные указания на этапы и фазы пути героя. Современные компьютерные видеоигры рассматриваются как симулятивные технологии, при погружении в которые у игрока возникают ощущения активного участия и свободы выбора собственных действий (ограниченной лишь игровыми механиками). Таким образом, будучи основным элементом нарратива, мономиф присутствует везде, где есть Герой.

Основной причиной, обуславливающей продолжительность пребывания игрока в выбранной им игре, является сюжет, следование которому требует большого количества времени за счет увеличения объема сценария и/или внедрения обилия механик, усложняющих или нарочито замедляющих продвижение игрока по ходу истории. Наглядный пример искусственного, но искусного затягивания игрового процесса – популярная игра «Assassin's Creed Valhalla», двенадцатая по счету из серии игр «Assassin's Creed», побившая рекорд продаж игр этой серии в 2021 году (выручка превысила 1 млрд.\$) [12]. Достижение финальных титров, свидетельствующих о завершении основной сюжетной линии, может затянуться на 40 и более часов. Не все отведенное для игры время имеет отношение к сюжетной линии: треть, а иногда и половина игры – это повторение однообразных заданий, выполняемых с целью получения необходимого снаряжения. Оно критически важно для преодоления неожиданно большого разрыва в сложности последовательно разворачивающихся сюжетных заданий (задание «А» требует 20 уровень персонажа, а следующее за ним задание «Б» – 30–35 уровень, при том, что каждый последующий уровень зарабатывается сложнее, чем предыдущий).

Для создания более обширной, а значит, и глубже захватывающей внимание игрока истории, разработчики активно прибегают к схеме Дж. Кэмпбелла «Путь героя», интегрируя последовательно или в вольном, но логически обусловленном порядке описанные им шаги (этапы пути). Очень популярным приемом для достижения игроком глубокого сопереживания главному герою/персонажу является трагедийная завязка (смерть его семьи, любимых людей), которая заставляет его отправиться в путь. В этом случае «Зов приключений» (первый этап фазы сепарации) обусловлен не призывом внешних сил («Некто/ Нечто»), а внутренними переживаниями (благородной мстостью, вызывающей сочувствие игрока). Именно на этом строится завязка истории Эцио Аудиторе из популярной у пользователей игры «Assassin's Creed II».

Иные шаги пути героя включены не только в повествование, но и в игровой процесс. Так, получение «сокровища» (шестой этап фазы инициации) может стать регулярным подкреплением интереса Игрока на протяжении всего приключенческого пути, ведь большинство игр подразумевают получение снаряжения и артефактов в качестве награды за выполненные задания как части внутриигровой прогрессии.

В играх, предусматривающих вариативное развитие событий, шаг «Встреча с богиней» (второй этап фазы инициации), сочетающийся с шагом «Женщина как искушение» (третий этап фазы инициации) может быть совершен героем не единожды. Примером служит серия игр «Mass effect», где один романтический интерес не препятствовал заведению параллельных романтических отношений.

Тема «Свободы жить» (седьмой этап фазы возвращения) находит свое отражение в ролевых играх, ориентированных на отыгрыш конкретного персонажа и его участия в событиях глобального масштаба. Примером тому служит игра «Tuganpu», по ходу сюжета которой протагонист способен совершить неожиданный карьерный скачок и подчинить себе или уничтожить ряд персонажей, считавшихся до этого момента вершиной иерархической цепи волшебного мира.

Заключение

Драматургия современных компьютерных игр активно эксплуатирует наработки Дж. Кэмпбелла. Отдельные этапы пути героя попадают в сценарии без изменений, иные – напротив, интегрируются в механики, становясь неотъемлемой, регулярно повторяющейся частью игрового процесса.

Применение в сценариях компьютерных игр шагов отработанной схемы пути героя имеет ряд ощутимых выгод для разработчиков: обилие зрелищных сцен, узнаваемость и запоминаемость истории, удлинение игрового процесса во второй фазе (а значит, и времени, проведенного в игре) с минимальным дискомфортом для игрока, погруженного и мотивированного на выполнение заданий, поставленных разработчиком. Все это делает путь героя устоявшимся сценарным решением, а игры с использованием его шагов – популярными и востребованными у игроков за счет погружения в интуитивно знакомые модели, но исполненные с помощью новых технологических решений.

Востребованность мономифа и его трансформация в соответствии с актуальными запросами общества, его структурный план «восхождения» личности и эволюции персонажа (от обывателя до героя), делает изучение каждого шага мономифа и их взаимосвязи перспективным для игровой индустрии, в том числе для игровых сценаристов, нарративных дизайнеров и аналитиков. Непрерывное развитие игровой индустрии требует всё более детальной разработки инструментов вовлечения пользователей в игровой процесс и удержания их интереса. Одним из таких важных факторов для сюжетноориентированных игр становится нарративный потенциал истории. Анализ адаптации теории Дж. Кэмпбелла о пути героя для применения в нарративном дизайне видеоигр, а также изучение функционирования мономифа в игровых сюжетах могут стать перспективными исследованиями в области сюжетостроения.

Благодарности

Авторы выражают благодарность Высшей школе журналистики и медиакоммуникаций КФУ

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Acknowledgement

The author expresses their gratitude to Higher School of Journalism and Media Communications of KFU

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Шкаев Д.Г. Мифологические аспекты цифровой культуры на примере современной игровой индустрии. / Д.Г. Шкаев // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 3, Философия: Реферативный журнал. — 2018. — 4. — с. 123-129.
2. Галанина Е.В. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы. / Е.В. Галанина, Д.А. Батурин // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. — 2019. — 36. — с. 31-48.
3. Галанина Е.В. Измерение героического и мономиф в видеоиграх. / Е.В. Галанина, А.С. Ветушинский // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. — 2019. — 33. — с. 34-46.
4. Галанина Е.В. «Околоигровые феномены» как форма современного мифотворчества. / Е.В. Галанина, Е.О. Самойлова // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. — 2020. — 40. — с. 5-19.
5. Галанина Е.В. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры [Электронный ресурс] / Е.В. Галанина, Ю.М. Шаев // Векторы благополучия: экономика и социум. — 2020. — №1. — URL: <https://jwt.su/journal/article/view/1017>. (дата обращения: 20.02.23)
6. Лавренюк И.Л. Путешествие героя в художественной культуре прошлого и настоящего как отражение вызовов исторической эпохи. / И.Л. Лавренюк // Вестник Казанского технологического университета. — 2014. — 24. — с. 379-381.
7. Габбасова Д.А. Феминизация архетипа «героя» в современной культуре [Электронный ресурс] / Д.А. Габбасова, Н.А. Чудинова // Социальные и гуманитарные науки: теория и практика. — 2017. — №1. — URL:

http://www.philsoc.psu.ru/files/socialjournal/Социальные%20и%20гуманитарные%20науки_2017%20%28итог%29.pdf
(дата обращения: 20.02.23)

8. Дворникова Е.Ю. Маршрутная карта «Путь героя» как инструмент психолого-педагогического сопровождения развития компетентности будущего учителя инновационного типа. / Е.Ю. Дворникова // Инновационное развитие профессионального образования. — 2020. — 3(27). — с. 31-35.

9. Колотаев В.А. Путь героя, идентичность и стадии жизненного цикла в киноискусстве. / В.А. Колотаев // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. — 2021. — 43. — с. 75-87.

10. Бабинович В.С. Идентичность геймера в виртуальном пространстве видеоигр. / В.С. Бабинович // Вестник Томского государственного университета. — 2019. — 446. — с. 64-67.

11. Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой / Дж. Кэмпбелл — СПб: Питер, 2021. — 352 с.

12. DTF: платформа для обсуждения игр, кино, разработки и технологий. — URL: <https://dtf.ru> (дата обращения: 20.02.2023).

Список литературы на английском языке / References in English

1. Shkaev D.G. Mifologicheskie aspekty' cifrovoj kul'tury' na primere sovremennoj igrovoj industrii [Mythological Aspects of Digital Culture on the Example of the Modern Gaming Industry]. / D.G. Shkaev // Social'ny'e i gumanitarny'e nauki. Otechestvennaya i zarubezhnaya literatura. Ser. 3, Filosofiya: Referativny'j zhurnal [Social and Human Sciences. Domestic and Foreign Literature. Series. 3, Philosophy: Abstract Journal]. — 2018. — 4. — p. 123-129. [in Russian]

2. Galanina E.V. Mifologicheskie struktury' v videoigrax: arhetipy' [Mythological Structures in Video Games: Archetypes]. / E.V. Galanina, D.A. Baturin // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie [Bulletin of the Tomsk State University. Cultural Studies and Art History]. — 2019. — 36. — p. 31-48. [in Russian]

3. Galanina E.V. Izmerenie geroidicheskogo i monomif v videoigrax [Measurement of the Heroic and the Monomyth in Video Games]. / E.V. Galanina, A.S. Vetushinskij // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie [Bulletin of the Tomsk State University. Cultural Studies and Art History]. — 2019. — 33. — p. 34-46. [in Russian]

4. Galanina E.V. «Okoloigrovye fenomeny» kak forma sovremennogo mifotvorchestva [“Near-game Phenomena” as a Form of Modern Myth-making]. / E.V. Galanina, E.O. Samojlova // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie [Bulletin of the Tomsk State University. Cultural Studies and Art History]. — 2020. — 40. — p. 5-19. [in Russian]

5. Galanina E.V. Videoigrы' v kontekste postneklassicheskoy kul'tury' [Video Games in the Context of Post-non-classical Culture] [Electronic source] / E.V. Galanina, Yu.M. Shaev // Vectors of Well-being: Economics and Society. — 2020. — №1. — URL: <https://jwtsu.ru/journal/article/view/1017>. (accessed: 20.02.23) [in Russian]

6. Lavrenyuk I.L. Puteshestvie geroya v xudozhestvennoj kul'ture proshlogo i nastoyashhego kak otrazhenie vy'zovov istoricheskoy e'poxi [Journey of the Hero in the Artistic Culture of the Past and Present as a Reflection of the Challenges of the Historical Era]. / I.L. Lavrenyuk // Vestnik Kazanskogo tekhnologicheskogo universiteta [Bulletin of the Kazan Technological University]. — 2014. — 24. — p. 379-381. [in Russian]

7. Gabbasova D.A. Feminizaciya arhetipa «geroya» v sovremennoj kul'ture [Feminization of the “Hero” Archetype in Modern Culture] [Electronic source] / D.A. Gabbasova, N.A. Chudinova // Social and Humanitarian Sciences: Theory and Practice. — 2017. — №1. — URL: http://www.philsoc.psu.ru/files/socialjournal/Социальные%20и%20гуманитарные%20науки_2017%20%28итог%29.pdf. (accessed: 20.02.23) [in Russian]

8. Dvornikova E.Yu. Marshrutnaya karta «Put' geroya» kak instrument psixologo-pedagogicheskogo soprovozhdeniya razvitiya kompetentnosti budushhego uchitelya innovacionnogo tipa [Route Map "The Path of the Hero" as a Tool of Psychological and Pedagogical Support for the Development of Competence of the Future Teacher of the Innovative Type]. / E.Yu. Dvornikova // Innovacionnoe razvitie professional'nogo obrazovaniya [Innovative Development of Vocational Education]. — 2020. — 3(27). — p. 31-35. [in Russian]

9. Kolotaev V.A. Put' geroya, identichnost' i stadii zhiznennogo cikla v kinoiskusstve [The Path of the Hero, Identity and Stages of the Life Cycle in Cinema]. / V.A. Kolotaev // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie [Bulletin of the Tomsk State University. Cultural Studies and Art History]. — 2021. — 43. — p. 75-87. [in Russian]

10. Babinovich V.S. Identichnost' gejmera v virtual'nom prostranstve videoigr [Identity of a Gamer in the Virtual Space of Video Games]. / V.S. Babinovich // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta [Bulletin of the Tomsk State University]. — 2019. — 446. — p. 64-67. [in Russian]

11. Ke'mpbell Dzh. Ty'syachelikij geroy [The Hero with a Thousand Faces] / Dzh. Ke'mpbell — SPb: Piter, 2021. — 352 p. [in Russian]

12. DTF: platforma dlja obsuzhdeniya igr, kino, razrabotki i tehnologij [DTF: discussion platform for games, movies, development and technology]. — URL: <https://dtf.ru> (accessed: 20.02.2023). [in Russian]