

СТРУКТУРА ВІДОБРАЖЕННЯ ІСТОРИКО-МІФОЛОГІЧНИХ ОБРАЗІВ У ВІДЕОІГРАХ MMORPG У ЖАНРІ ФЕНТЕЗІ

В статті розглядаються механізми рецепції історико-міфологічної спадщини у відеоіграх жанру фентезі. Визначено структуру відображення вказаного контенту, що витікає з самої логіки побудови ігрового алгоритму MMORPG та принципів об'єктно-орієнтованого програмування.

Ключові слова: MMORPG, рецепція, фентезі, міфологія, ігрова індустрія.

Онлайнкові рольові відеоігри вже давно стали звичною частиною сучасної популярної культури в усіх розвинених країнах світу. Мільйони людей різних вікових категорій поринули у віртуальні світи, де регулярно проводять значну частину свого часу. Сьогодні справжнім феноменом постає жанр Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG), що перетворився на цілу індустрію, яка продовжує набирати оберти. Ігрові алгоритми створюють потребу і мотивують гравців об'єднуватись в групи для прискороного розвитку, що створює своєрідну соціальну взаємодію, яка може впливати на пріоритети людини навіть в реальному житті¹.

Надзвичайно важливою обставиною є той факт, що переважна більшість найпопулярніших MMORPG представлені в тематиці фентезі. Історичні та релігійно-міфологічні запозичення в цьому жанрі є достатньо широкими, що обумовлює науковий інтерес автора до даної тематики.

Дотримуючись загальних канонів жанру фентезі, розробники абсолютної більшості MMORPG не бачать необхідності вдаватись в подробиці історії виникнення того чи іншого всесвіту та його співвідношення з нашою реальністю². Цілком фрагментарно чи, взагалі, без пояснення залишаються фізичні закони вигаданого світу, які можуть різнитись із звичною нам дійсністю як в цілому, так і в окремих локаціях, що відкриваються в ході знайомства з грою. Пропонований всесвіт існує гіпотетично, апіорі реальним постає існування богів, різного роду міфічних істот, магії³. Важко не помітити, що для будь-яких MMORPG у жанрі фентезі, створених незалежно одне від іншого, характерним є однотипний перелік визначених умов, що неминуче масштабується у вже звичні кліше з періодичною повторюваністю та однорідністю⁴. У своїй більшості вже склались досить чіткі архетипи загальної структури вигаданих світів, а також їх похідні у вигляді конкретних рас, героїв, артефактів тощо⁵. В системі комунікації гравців та їх взаємодії з програмно-апаратним комплексом, що генерує певний алгоритм (варіативну серію алгоритмів) ігрового процесу, закладені метасхеми, які формують «правила гри». Вони представляють структури об'єктів бази даних, тобто класи, кожен з яких описує сукупність об'єктів, що володіють схожими характеристиками і подібними можливостями⁶. Розуміння цієї архітектоніки створених класів (рас, істот, предметів тощо) дозволяє виокремити сталі категорії для більш структурованого вивчення історико-міфологічного коріння представленого контенту, існуючої семіотики та її динаміки⁷. У цьому зв'язку найважливіше звернути увагу на те, що створення подібних MMORPG проектів стало можливим за допомогою рішень, які реалізуються на основі об'єктно-орієнтованого програмування. Тобто мова йде про підпорядкування наступним принципам. Перш за все, визначення класів, як комплексного та універсального типу даних із заданою функціональністю для об'єктів, які є екземплярами класу. Самі класи утворюють деревоподібну структуру з спільним корінням, яка називається ієрархією успадкування. Вона дозволяє створювати та описувати нові класи на основі вже існуючих (з відповідною функціональністю). За допомогою цього механізму реалізуються можливості для широкої динаміки рецепції та ремінісценції історичних та міфологічних образів для створення незліченної кількості подібних типів для різних фентезі-світів MMORPG. Саме так відображаються найбільш істотні властивості і зв'язки окремих об'єктів з своїми прототипами в усій сукупності формальних і змістовних особливостей, поняття порівнюється з їх початковим значенням, ставиться проблема авантексту⁸. Також, в цьому ключі застосовуються принцип поліморфізму. У переважній

більшості MMORPG основною метою гравця є розвиток свого персонажа. Для досягнення цієї мети застосовується традиційний алгоритм, що передбачає накопичення умовних балів досвіду (experience) і їх подальше використання для покращення характеристик свого героя (skill), збільшення його рівня (level up). Для отримання таких балів необхідно виконувати квести як в групі, так і поодиноці, а також вступати в регулярні битви з різного роду істотами, що наповнюють окремі локації (grind)⁹. Ігровий цикл передбачає постійні бойові зіткнення, отримання балів, предметів, артефактів, які відкривають можливості доступу до подальших рівнів, «нових світів»¹⁰. В ході розвитку персонажа йому стає доступним все більша кількість спорядження, яке впливає на конкурентоспроможність при зіткненні з іншими гравцями та додає бонуси в боях з проміжними ворогами. Гравці мотивуються бажанням випередити інших, а також заволодіти унікальними речами. У деяких MMORPG максимальний рівень героя не обмежений, що дозволяє гравцям займатися накопиченням досвіду нескінченно, в інших – встановлюється максимальний рівень персонажа, після досягнення якого гравець замість балів отримує цінні артефакти або ігрову валюту. Для реалізації подібних алгоритмів гри, забезпечення широкого різноманіття образів, існує необхідність створення сотень, а то і тисячі, одиниць та типів «ворогів» у вигляді різноманітних істот. Відповідно, сценаристи, розробники ігор зіштовхуються з проблемою «натхнення» і джерел запозичень, що могли б сформувати певну лінійку або навіть цілі структури архетипів для створення все нових образів героїв, монстрів тощо¹¹. Таким чином, цілком очевидним постає необхідність звернення до широкого масиву міфологічних систем різних народів світу, історичних моделей та прототипів, що і роблять розробники MMORPG у жанрі фентезі. При цьому надзвичайно цікавою особливістю є помітне тяжіння до прототипів античної тематики та міфологічного пласту Середньовічної Європи. Це пов'язано з успадкуванням, перш за все, образів європейського «класичного» фентезі¹². Окрему та найбільш поширену категорію формують «демонічні сутності», рецепція інфернальних типів та їх похідних присутня, апріорі, в усіх MMORPG цього жанру. Мова йде про європейську християнську традицію, але зустрічаються і демонічні образи, притаманні для вірувань народів Далекого Сходу, арабо-мусульманського та індуїського світів, корінного населення обох Америк. Також загальною тенденцією, без сумніву, можна назвати використання гібридних типів міфологічних істот та штучних образів, складених на їх основі¹³. Досить традиційним є поєднання антропоморфних і зооморфних рис, що знаходить своє відображення у сотнях варіацій. Для прикладу, наведемо декілька позицій з античного блоку: Мінотавр, кентаври, горгони, грифони, химери, мантикори, сирени, сілени, сатири, Єхидна, Тифон тощо. Також, проглядаються вавилонські шеду, єгипетські боги: Хор, Тот, Анубіс, Хнум, Собек, такі істоти, як Алат, сфінкси тощо¹⁴. Найтипівішими образами європейського середньовічного блоку (германської та слов'янської міфології), безперечно, є вовкулаки та вампіри. Важливу роль при цьому відіграє середовище і формат локації, наприклад: моря, річки, ліси, пустелі, гори тощо. Серед історичних джерел, що виступають модусами матеріалу для основи «проекування» подібних створінь, варто звернути увагу на бестіарії, античної і, головним чином, середньовічної доби, де описуються реальні та вигадані тварини. Для авторів сучасного фентезі характерне своєрідне наслідування цих зразків та створення власних «бестіаріїв», що відповідають їх «всесвітам». Серед найпопулярніших можна назвати «Fantastic Beasts and Where to Find Them» Джоан Полін' та «Rękopis znaleziony w Smoczey Jaskini» Анджея Сапковського.

При розгляді більш ширшого спектру образів: архетипів пропонованих героїв та вигаданих рас, походження артефактів, архітектури віртуальних міст, прототипів державних утворень та союзів, можна змодельовати бінарну систему історико-міфологічної рецепції. Оскільки переважна більшість топових MMORPG цього жанру (World of Warcraft; Lost Ark; Black Desert; Final Fantasy XIV; The Elder Scrolls Online; Guild Wars 2; Blade and Soul; TERA Online; ArcheAge; The Lord Of The Rings Online; Neverwinter; Allods Online; Rift; Lineage 2; Age of Conan: Unchained; Echo of Soul; Astellia; Dragon`s Dogma Online; Life is Feudal; EverQuest; EverQuest 2; Perfect World; Mount and Blade; Kingdom Under Fire 2; Darkfall: Unholy Wars; Albion Online; Ultima Online; Conqueror`s Blade; Bless), в своїй основі, успадкували образи європейського «класичного» фентезі, відкривається можливість для визначення та аналізу основоположних джерел їх формування. Перший блок складається з широкого масиву безпосередньо історичних джерел. Квінтесенцією його домінуючої основи є греко-римська, кельтська, германо-скандинавська міфологія та значний пласт запозичень з європейської культури доби Середньовічної та Раннього Нового часу¹⁵.

До другого блоку відносяться основоположні твори фентезі (література, кінематограф, матеріали до настільних рольових ігор), що сформували усталені канони та напрямки розвитку

жанру, їх основа так само базується на історичних джерелах першого блоку. Серед значного масиву розвитку фентезі найбільший вплив на формування віртуальних світів MMORPG та їх історико-міфологічного контенту справили:

1. Всесвіт Роберта Ірвіна Говарда (Хайборійська ера, образ та пригоди Конана Варвара).
2. Джон Роналд Руел Толкін («Гобіт», «Володар перснів»)¹⁶.
3. Настільна рольова гра «Dungeons & Dragons», розроблена Генрі Гайгексом та Дейвом Арнесоном та реалізована компанією «Tactical Studies Rules» в 1974 році (з 1997 року компанія «Wizards of the Coast»). В рамках розвитку всесвіту «Dungeons & Dragons» редактори цієї серії ігрових продуктів Трейсі Хікмен та Маргарет Вейс за сприяння «Tactical Studies Rules» видали першу книгу із серії «Dragonlance».
4. Романи із серії фантастичного всесвіту «Dragonlance» та окремі цикли «Darksword», «Rose of the Prophet», «Deathgate» створені Трейсі Хікменом та Маргарет Вейс.
5. Екранізації: Conan the Barbarian (1982), Conan the Destroyer (1984), Conan the Barbarian (режисера Маркуса Ніспеля, 2011), The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001), The Lord of the Rings: The Two Towers (2002), The Lord of the Rings: The Return of the King (2003), The Hobbit: An Unexpected Journey (2012), The Hobbit: The Desolation of Smaug (2013), The Hobbit: The Battle of the Five Armies (2014), телесеріал «Game of Thrones», заснований на циклі романів Джорджа Мартіна «A Song of Ice and Fire», телесеріал «The Witcher» – на основі серії романів Анджея Сапковського.

¹ Griffiths M. D., Lewis A. M., De Gortari A. B. O., Kuss D. J. Online forums and solicited blogs: innovative methodologies for online gaming data collection // *Studia Psychologia*. – 2014. – № 14(3). – P. 5–24.

² Див. щодо цього аргументовано: Campbell L. Portals of Power: Magical Agency and Transformation in Literary Fantasy. – London: McFarland, 2010.

³ Детальніше про це: Armitt L. Fantasy Fiction: An Introduction. – New York: Continuum, 2005; Attebery B. Strategies of Fantasy. – Bloomington: Indiana University Press, 1992.

⁴ Bartle R. Designing Virtual Worlds. – Berkeley: New Riders Press, 2004. – P. 257–258.

⁵ Hunt P. Introduction // In *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. – London: Continuum, 2001. – P. 1–41.

⁶ Shaw I. Assembling Video Game Worlds // *Engineering Earth. The Impacts of Megaengineering Projects*. – Springer, 2011. – P. 155–171.

⁷ Oliva M., Besalu R. Videogame analysis: a social-semiotic approach // *Social Semiotics*. – 2017. – Volume 27, Issue 5. – P. 1–18.

⁸ Див. про це: Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy*. – Hanover, NH: Wesleyan University Press, 2008.

⁹ Pena J., Hancock J. An Analysis of Socioemotional and Task Communication in Online Multiplayer Video Games // *Communication Research*. – 2006. – № 33(1). – P. 92–109.

¹⁰ Див.: Adams E., Dormans J. *Game Mechanics. Advanced Game Design*. – Berkeley: New Riders, 2012.

¹¹ Див. щодо цього аргументовано: Marcus L. *The Wand in the Word: Conversations with Writers of Fantasy*. – Cambridge, MA: Candlewick Press, 2006.

¹² Clute J. Fantasy // In *The Encyclopedia of Fantasy*. – London: Orbit, 1997. – P. 337.

¹³ Mendlesohn F., James E. *Companion to Fantasy Literature*. – Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

¹⁴ Stableford B. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. – Lanham, MD: Scarecrow, 2005.

¹⁵ Див. перш за все: Attebery B. *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*. – Oxford: Oxford University Press, 2014; Sullivan III C.W. *Welsh Celtic Myth in Modern Fantasy*. – Westport, CT; London: Greenwood Press, 1989; Filmer-Davies K. *Fantasy Fiction and Welsh Myth: Tales of Belonging*. – Basingstoke: Macmillan, 1996; Swinfen A. In *Defence of Fantasy: A Study of the Genre in English and American Literature since 1945*. – London: Routledge, 1984.

¹⁶ Fimi D. *Tolkien and the Fantasy Tradition* // In *Critical Insights: The Fantastic*. – CA: Salem Press, 2012. – P. 40–60.

В статтє рассматриваются механизмы рецепции историко-мифологического наследия в видеоиграх жанра фэнтэзи. Определена структура отображения указанного контента, что вытекает с самой логики построения игрового алгоритма MMORPG и принципов объектно-ориентированного программирования.

Ключевые слова: MMORPG, рецепция, фэнтэзи, мифология, индустрия игр.

The article deals with the reception of historical and mythological heritage in the video games of fantasy genre. The paradigms of object-oriented programming and MMORPG algorithm logic determine the structure of the content simulation. Creating thousands of similar objects provides for top priority the provision of a single interface to entities of different types. Mythological content class upon another class, retaining similar implementation combines the principles of historical reception and programming inheritance.

Keywords: MMORPG, reception, fantasy, mythology, video game industry.