Оригинални научни рад https://doi.org/10.18485/folk.2020.5.2.7
398.22:929 Campbell J.
795: 398.22:[801.73

Интермедијална трансференција на мономитот во избор на видео-игри од жанрот RPG[1]

Кристина Димовска

Текстов се повикува, го образложува и го употребува, во пракса, концептот на мономитот што го предлага американскиот митолог и религиолог Џозеф Кембел во својата студија *Херојот со илјада лица*. Целта на текстов, освен формалното дефинирање и експликација на структурата на мономитот (стадиуми и посебни фази), ќе биде образложување на примената на концептов како интермедијална алатка за анализа на трансференцијата (преносот) и на трансформацијата (преобразбата) на мономитот врз неколку репрезентативни видео-игри: *Dark Stone*, *Breathe of Fire* III–IV, *Valkyrie Profile*, *Valkyrie Profile* 2: *Silmeria*, *Ōkami*, *Persona* 2, *Rogue Galaxy*, *Warcraft* III, *Shadow of the Colossus* и други. Селекцијата на наведениве видео-игри е извршена врз основа на нивните споделени мотиви и хронотопи во стадиумите и фазите на мономитот, но и на нивната припадност кон жанрот авантура/RPG (Role play game/gaming)/RTS (Real-Time Strategy).

Како најсоодветни методи се користат методот на компаративно и методот на интертекстуално проучување. Посебен акцент е ставен на интермедијалниот „пренос“ на мономитот во споменатите видео-игри.

Заклучокот упатува на редуктивниот и генерализирачки квалитет на мономитот, по цена на специфичноста и посебноста на *гејмплејот* (plot/storyline) во споменатите видео-игри.

Клучни зборови: Џозеф Кембел, мономит, протагонист/херој, видео-игри, RPG (Role Play Game), интермедијална трансференција, толкувачка стратегија

[1] RPG – Role-Play Game упатува на посебен жанр на видео-игри. Не е едноставно да се понуди општоприфатена и универзална дефиниција за овој жанр на игри поради нивниот хибриден карактер. Генерално – или барем за целите на овој текст – под RPG ќе се подразбираат видео-игри каде што играчот на играта контролира (гради, развива/доусовршува) група на ликови во конкретна виртуелна средина. Под „градење“ на ликот се подразбира подобрување на неговите/нејзините карактеристики (stats), способности (skills, spells) низ текот на играњето на играта. Во текстов се упатува на релативно „постари“ видео-игри (1997–2006) па во оваа смисла, ваквата дефиниција веројатно би се проширила за релативно поновите видео-игри од овој жанр кои тука не се предмет на интерес.

Овој текст претставува обид да се укаже на апликативноста (корисноста, употребата, примената) на мономитот како концепт предложен од Џозеф Кембел во неговата веројатно најпозната студија *Херојот со илјада лица* од 1949 година.[2] Во текстот, свесно, се користат примери од видео-игри без подетално да се навлегува во нивната содржина туку тие се искористени како егземпларни со цел да се укаже дали и до која мера соодветствуваат на стадиумите на мономитот.

За да се укаже на примената на мономитот како интермедијална алатка/концепт за анализа на трансформацијата на овој концепт и за неговата трансференција и трансформација во видео-игрите, нужно е, прво, да се согледаат стадиумите и фазите на мономитот, а потоа, наизменично, да се укаже како овие функционираат или не функционираат во погоре споменатите видео-игри. Целта не е да се изведе неполезна и непродуктивна дисекција на мономитот, туку да се покаже на кој начин овој концепт би можел да се ползува во еден мултимедијален жанр.

Селекцијата на видео-игрите е изведена согласно на нивната соодветност да бидат „читани" низ една ваква оптика.[3] Мономитот, всушност, ќе послужи како алатка/концепт, чијашто цел ќе биде да го расветли интермедијалниот пренос/премост на патувањето на јунакот[4] од митот, во видео-играта, ако под интермедијалност тука

[2] Треба да се има на ум дека студијата на Џозеф Кембел не беше преведена на македонски јазик за време на изработката на овој труд.

[3] Треба да се земе во предвид дека постојат доволно податливи примери на видео-игри од жанрот RPG кои во текстов, свесно, не се земени како примери. Франшизата *Final Fantasy* е преобемна за еден ваков скромен труд, макар што речиси сите продолженија/делови/преработки, соодветствуваат и можат да се користат како како илустративен материјал за примена на мономитот.

[4] Во моите досегашни истражувања постојано се среќавам со проблемот меѓу диференцијацијата на (логичкото, а не толку етимолошко) разликување меѓу статусот на *јунакот* и на *херојот*. Ова, истовремено, се однесува и на точниот (коректен) превод на студијата на Џозеф Кембел (дали станува збор за *јунакот* или за *херојот* со илјада лица?). Во митот, а и во видео-игрите, постојат јунаци коишто прераснуваат во херои поради сторено *херојско* дело. Меѓутоа, дали секој јунак е истовремено и херој? Под јунак, сепак, подразбирам протагонист, а под херој подразбирам јунак кој се изборил да прерасне во херој. Оваа дистинкција веројатно не е валидна во сите балкански јазици, туку поправо се должи на моето лично разбирање и разликување/градација меѓу ликовите во даден текст (пишан или преобразен во видео-игра). Видео-игрите се податливи од овој аспект: играчот на RPG игрите вообичаено почнува да игра како јунак, за многу подоцна во авантурата да прерасне во херој (односно, тој/таа расте, се развива и се трансформира во некој/а кој/а спасува други луѓе, народ, суштества; станува збор за некој/а кој/а станува возвеличен/а поради сторено и остварено грандиозно дело). На пример, Артас, од видео-играта *Warcraft* III е и јунак, и херој, но и антагонист (како опозиција или

се сфати „граничната“ ситуација меѓу два медиуми, што доведува до нарушување на чистиот идентитет на медиумот (Андоновски 2007: 207).[5]

Без да понуди формална определба за тоа *што* всушност претставува мономитот, Кембел уште на дваесеттата страна од својата студија *Херојот со илјада лица*, *in medias res*, објаснува дека мономитот е екстензија („продолжување“, но и образложување, со други зборови) на трите основни стадиуми на обредите на премин. Тој тука се повикува на идејата на Ван Генеп за трите основни фази што ги карактеризираат обредите на премин, а се однесуваат на состојбата и статусот на неофитот (иницијант, кај Кембел): одделување, иницијација и враќање. Во најопшти рамки, овие три етапи го сочинуваат јадрото на мономитот, во генерална смисла.[6]

Ако одделувањето го имплицира напуштањето на светот на секојдневните искуства, доживувања, патешествија, тогаш иницијацијата навестува пенетрација, навлегување и искусување на некаков претходно неистражен извор на моќ. Овој процес, вообичаено, завршува со враќање на иницијантот назад во општествената средина од каде што почнал (тој или таа), но по одредена цена. Зошто? Затоа што иницијацијата го претставува оној обред на премин којшто го менува, го зајакнува или го ослабнува преминот од еден идентитет во друг (што, во современото општество е, речиси, секојдневен процес). „Неопштествената света“ област (термин на Стојановиќ-Лафазановска 2001: 63) се согледува, денес, во посредувана форма, во видео-игрите. За разлика или во споредба со „вистинскиот“ живот, видео-игрите нудат виртуелна стварност којашто се темели не само на животот и животните искуства (да се биде дете, да се стане човек, да се гради карактерот, да се избира помеѓу правдата или неправдата), туку и овие избори да се одложат за некои „подобри“ времиња.

разлика на херојот како протагонист). Вандер од *Shadow of the Colossus* е херој, затоа што успешно ја завршува задачата да ја спаси Моно, но по цена на својот живот. Дали е тој херој, ако на крајот не успева да се спаси самиот себе? За поконцизен преглед на дистинкциите меѓу категорииве в.: Димовска 2020.

[5] Медиумот е техничко средство, посредник, односно преносник на информацијата за време на комуникацијата. Се дефинира и како склоп на изразни средства карактеристични за одредени уметности и нивните поединечни видови (Milanović 1991: 442). Дефинирањето на поимот низ европската семиолошка оптика упатува поправо на означителската материја (или природа на материјалноста на знакот), одошто на технолошките носители на информацијата (Андоновски 2007: 206).

[6] За посеопсежен теориски и аналитички коментар за мономитот и воопшто за дејноста на Џозеф Кембел имам пишувано на друго место, в.: Димовска 2018.

Тука, накратко, ќе се објаснат стадиумите на мономитот и како овој е поделен на засебни делови. Во текстот свесно се пренебрегнуваат одредени објаснувања на мономитот затоа што за ова веќе е пишувано (в. фуснота 6). Во текстот се наведуваат само оние делови од мономитот коишто можат да се детектираат во споменатите видеоигри.

Првиот голем стадиум на мономитот, којшто го подразбира одделувањето на јунакот од матичната средина и заминувањето во сферата вон границите на познатото, е поделен на пет делови:

1. повик за авантура или знаци за вокацијата на јунакот;
2. одбивање на повикот или лудоста да се избегнат боговите;
3. натприродна помош или неочекуваната помош пружена на оној/онаа кој/а се нафатил/а на вистинска авантура;
4. минување на првиот праг, и
5. во утробата на китот или минување во сферата на ноќта.

Првиот стадиум се однесува на најавата на патувањето на јунакот и на „премостувањето на неговиот духовен центар на гравитација“ од светот на познатото во светот на непознатото (Campbell 1968: 58). Одбивањето на повикот ја потенцира менталната и физичката неподготвеност на јунакот да се впушти во авантура, но штом се надмине оваа фаза, јунакот вообичаено добива натприродна помош. Минувањето на првиот праг, како четврта фаза во процесот на неговото/нејзиното одделување, и на јунакот, кому допрва му се налага судбина на херој, од матичната заедница на припадност, може да се смета за стапување во светот на оностраното или за навлегување во другиот свет, каде што и всушност се збиднува синџирот на најинтересни иницијации.[7]

Понатамошните фази на мономитот ја навестуваат иницијацијата низ којашто јунакот мора да мине. Оваа е, според Лафазановска, т.н. *херојска иницијација*, која може да се смести во потесната област на т.н. *специјални иницијации*; овие иницијации не биле задолжителни за сите членови на заедницата (каков што е случајот, на пример, со пубертетската иницијација), туку само за исклучителните поединци на заедницата. Надвор од границите на фикцијата, јунакот на митот би се сметал за исклучителна индивидуа, во споредба со останатите членови на општествената група на која тој или таа припаѓаат. Во денешните, современи услови, обредите на премин се поинакви во споредба со начинот на којшто овие се изведувале во племенските заедници. Но, ова не значи дека видео-играта не може да се третира како своевиден

[7] Зошто „најинтересни“? Зашто тука јунакот ќе се калеми како потенцијален херој.

медиум каде што играчот (но и ликот), не се подложни на обредите на премин, макар што овие се дадени во видоизменета форма.

Последната фаза од овој дел на мономитот е именуван како Во утробата на китот. Во оваа фаза се потенцира дека минувањето на границата секогаш претпоставува, во фигуративна смисла, потенцијално самоуништување. Јунакот (кој сѐ уште не стекнал статус на херој), патува навнатре, за повторно да биде роден. Тој,[8] наместо да го освои или да се помири со она што доаѓа, е проголтан во непознатото и се чини дека е умрен (Campbell 1968: 90).[9]

Стадиумот на тестовите и победите во иницијациите, а и на мономитот, е поделен на шест фази:

1. пат на тестови или опасниот аспект на боговите;
2. средба со божицата (Големата Мајка), или блаженството на повратената инфантилност;
3. жената како заводничка или увидот и агонијата на Едип;
4. помирување со таткото;
5. апотеоза, и
6. краен благослов.

Минувањето на границата ја имплицира средбата со никогаш претходно видени суштества коишто го искушуваат јунакот и ја мерат неговата сила. За среќа, тој не е сам на патот на тестовите, оти сѐ уште ја ужива благонаклонетоста на помошникот со натприродни сили.

Втората фаза на тестовите и победите во иницијациите се однесува на средбата со божицата.

> Woman, in the picture language of mythology, represents the totality of what can be known. The hero is the one who comes to know. As he progresses in the slow initiation which is life, the form of the goddess undergoes for him a series of transfigurations: she can never be greater than himself, though she can always promise more than he is yet capable of comprehending (Campbell 1968: 116).[10]

[8] Низ текстов веќе се подразбира дека станува збор за јунаци и херои од машки и од женски род.

[9] Проголтувањето е, речиси, секогаш метафорично. Да не се заборави дека Кембел го формулирал концептот на мономитот под силно влијание на психоанализата.

[10] „Жената, во сликовитиот јазик на митологијата, го претставува тоталитетот на она што може да се спознае. Херојот е оној што доаѓа за да спознае. Како што напредува во бавната иницијација каква што е животот, така формата на божицата минува низ, за него, серии од трансфигурации: таа никогаш не може да биде поголема од него, но може да му понуди нешто повеќе од она што тој воопшто може да разбере.“

Неретко во игрите од жанрот RPG, јунакот е во тесна релација со женски лик(ови) кои често пати ги поседуваат квалитетите на Големата божица, но во завиена форма. Пример за ова се среќава кај ликот на принцезата Нина во видео-играта *Breathe of Fire* III, или делумно во ликот на нејзината сестра Елина во *Breathe of Fire* IV.

Помирувањето со таткото е еднакво на средбата со иницијацискиот свештеник. А сепак, постои ликот на Артас (*Warcraft* III) кој, просто и буквално, не може да се помири со татка си, меѓутоа неговиот лик и дејство/делување, повеќе соодветствуваат на „стадиумот на тестовите“ од мономитот.

Последните две фази од стадиумот на тестовите се однесуваат на апотеозата на јунакот и на крајниот благослов. Овој благослов вообичаено има физичка и материјална природа, оти нужно е јунакот (кој сега веќе може да ужива статус на херој!) да го донесе назад и да го приложи пред својата матична заедница видливиот и речиси опиплив доказ за успешноста на својата (завршена?) авантура. Функцијата на благословот треба да ја регенерира заедницата која е на работ на распаѓање.

Последниот стадиум на мономитот се состои од шест фази:

1. одбивање на враќањето или одрекување од светот;
2. магично бегство или бегството на Прометеј;
3. спасување однадвор;
4. минување на прагот на враќањето или враќање во секојдневниот свет;
5. господар на двата света, и
6. слобода да се живее или природата и функцијата на крајниот благослов.

Првата фаза од овој стадиум се однесува на одрекувањето од светот од страна на херојот. Одбивањето на повикот ја преобразува авантурата во нејзина спротивност. Одбивањето значи да се отфрли она што е од негов или нејзин личен интерес. Оваа фаза е најтипична за видео-играта *Breathe of Fire* III и IV, каде што во финалето на играта, на играчот, преку протагонистот, му се нуди можноста да приклони кон позитивен исход (т.н. „посакуван“/позитивен крај на играта) или пак да ризикува да избере негативен исход (т.н. „непосакуван“/негативен крај на играта).[11] Доколку ја избере првата опција, играчот преку про-

[11] „Карактерот, образованието, наклонетоста, желбите, па и наклонетоста на играчот играат голема улога при овие избори. Она што е позитивно за еден играч, не мора да значи дека ќе биде позитивно и за друг играч. Исто така предвид треба да се земе и возрасната граница на играчи кои, врз основа на лични, животни искуства (од „вистинскиот“ живот), ќе донесат различни одлуки при своите избори за

тагонистот (кој во овој случај и не мора да е херој и *само* херој, како во случајот со Артас) го прифаќа враќањето назад (и патот надвор од виртуелното тело), што не е случај со втората опција како спротивставена на првата (одбивање на играчот да го прифати очигледниот избор што му се нуди, и со тоа, тој всушност го одбива враќањето назад). Кажано поинаку, играчот има опција да одбере дали ќе биде „Господар на двата света", како што би се изразил Кембел, или пак ќе приклони воопшто да не се врати назад. Артас, навистина, се враќа назад, меѓутоа неговите блиски плаќаат висока цена за тоа.

Вториот стадиум се однесува на магичното бегство. Со враќањето назад, смета Кембел, докажаниот херој може да ја ужива наклонетоста на боговите. Врз оваа основа, авантурата на сега веќе реализираниот херој, би можела да биде или трагична или комична. Но, она што го обединува херојот на митот со херојот на видео-играта, е успехот во иницијациските походи што влијае врз тоа да се стекнат поголеми умешности, атрибути, способности, но и нов, повисок статус.

Спасувањето однадвор соодветствува на магичната помош од споредните ликови што го придружуваат јунакот за време на неговото/нејзиното патување. Во игрите од жанрот RPG, ова е навестено во самата номенклатура: потенцијалниот херој речиси никогаш не патува сам, ами со група избраници чијашто функција е да му ја олеснат авантурата. Во видео-играта *Baldur's Gate*, којашто всушност е и една од првите, сега веќе класични игри од жанрот RPG, на протагонистот му се приклучуваат дополнителни шест ликови во неговата авантура. Некои од нив имаат заштитничка функција, а таква е улогата и на фигурата што го пресретнува композитниот херој на митот (дадена во физичко обличје на старец или старица), што го дарува со артефакт со заштитнички сили. Оваа фаза не е толку својствена за анализираните видео-игри, колку за хипотекстовите врз коишто некои од нив се втемелени.[12]

Минувањето на прагот на враќањето како четврта фаза од последниов стадиум на мономитот, се однесува на враќањето на херојот во светот на секојдневното. И во видео-игрите, како и во митот,

---

време на играњето на играта. Но, сепак, игрите коишто се анализирани во текстов, не секогаш нудат слобода за избор којашто би го изменила крајот или крајниот исход на приказната на видео-играта. Пример за тоа се *Dark Stone* и *Ōkami.*"

[12] Како пример може да се посочи интеракцијата меѓу Сусано Микото, богот-громовник во јапонскиот пантеон, и полубожествените Ашиназучи и Те-наѕучи, чија цел е да ја елиминираат осумглавата змија Јаматано Орочи (Aston, Книга I, 1986); ова е хипотекст кој претставува почетна точка за развивање на наративот во видео-играта *Ōkami*, која во својот фокус го има змејоборството и дуелот меѓу Аматерасу, божицата на сонцето, и Јаматано Орочи.

херојот често пати се соочува со тешкотијата да се врати назад. Кембел ова го објаснува преку раѓањето на сомнежот како резултат на стекнатото трансцендентално искуство (патувањето *отаде* познатото). Но, и покрај ова чувство на колебливост, херојот на видео-играта не е обврзан, како јунакот, а и херојот на митот, да се врати назад во име на тоа да доживее апотеоза. Во овој квалитет на видео-игрите лежи потенцијалната катарза што ја доживува играчот преку протагонистот, предадена преку слободата да не биде обврзан на ништо.

> The hero adventures out of the land we know into darkness; there he accomplishes his adventure, or again is simply lost to us, imprisoned, or in danger; and his return is described as a coming back out of that yonder zone. Nevertheless – and here is a great key to the understanding of myth and symbol – the two kingdoms are actually one. The realm of the gods is a forgotten dimension of the world we know. And the exploration of that dimension, cither willingly or unwillingly, is the whole sense of the deed of the hero. The values and distinctions that in normal life seem important disappear with the terrifying assimilation of the self into what formerly was only otherness (Campbell 1968: 217).[13]

Кембел го поставува прашањето зошто херојот воопшто чувствува потреба да се врати во светот на секојдневното и вообичаеното, кога веќе стекнал увид во едно „трансцендентално блаженство".[14] Во видео-играта, ова е зависно од менталниот склоп на протагонистот, но уште повеќе од волјата на играчот.

По враќањето назад, јунакот кој веќе станал херој во митот, се здобива со титулата на господар на двата света, со што се имплицира успешност на иницијациите и ова ја претставува претпоследната

[13] „Херојот ја започнува авантурата во темнина и надвор од земјата што ја знаеме; таму тој ја остварува својата авантура, или едноставно се губи за нас, е заробен, или е во опасност; а неговото враќање е опишано како враќање назад од 'онаа' сфера. Како и да е – тука лежи битниот клуч за разбирање на митот и на симболот – што двете кралства се всушност едно. Сферата на боговите е заборавената димензија на светот што го знаеме. А истражувањето на таа димензија, волево или неволево, е целата смисла на делото на херојот. Вредностите и дистинкциите што во нормалниот живот се чинат важни, исчезнуваат со застрашувачкото претопување (асимилација) на себството во она што претходно било другост."

[14] Во некои видео-игри (*Persona* 2), ова „трансцендентално блаженство" може да се толкува и како симболичка смрт. Телесната смрт (згаснувањето на еден личен живот полн со искуства и доживувања) не значи нужно и целосно, умствено исчезнување и умирање. Во *Persona* 2 се загатнува идејата за постоење на паралелни универзуми и се проблематизира можноста за повраќање на старите сеќавања во исто, физичко (виртуелно) тело после искусена, физичка/телесна смрт.

фаза од последниот стадиум на мономитот. Последниот стадиум е означен како „слобода да се живее", а ова се однесува на природата и функцијата на крајниот благослов.

Подетална анализа на видео-игрите (низ посебните фази на мономитот)

Ако претходно беа кажани збор-два за стадиумите и деловите на мономитот како своевидна структура, тогаш вреди да се даде и кратка дефиниција за играта општо, но и за видео-играта посебно.

Основната структура на секоја (видео) игра претставува дијалектика меѓу апоријата и епифанијата, смета Арсет (Aarseth 1999: 38). Играта не е ни „обичен", ни „вистински" живот, смета Хојзинга. Тоа нешто што не е „обичен живот", постои вон процесите на непосредното задоволување на нуждите и на желбите. Целите на кои играта им служи лежат надвор од непосредниот материјален интерес или на индивидуалното задоволување на животните потреби (Huizinga 1992: 15). Видео-игрите не се исклучок од ова.[15]

Мономитот има есхатолошки квалитети, затоа што упатува на распаѓањето на еден свет онаков каков што му бил познат на јунакот и најавува завршување на еден (животен, општествен, па и политички) циклус со смрт и распаѓање. Видео-игрите од жанрот RPG не отклонуваат од ова „правило" на мономитот зашто протагонистот на играта служи како своевидно „растегнување" (екстензија, „продолжување", трансформирање и транспонирање) на виртуелниот идентитет на играчот во виртуелниот свет.

Стожерен аспект за патувањето на протагонистот Рју во видео-играта *Breathe of Fire* III и IV[16] е соочувањето со својата двојна природа

[15] Според Арсет, споредени со филмот или романот како наративни дискурси, видео-игрите претставуваат *ергодичен* дискурс (од старогрчките зборови *ergos*, работа и *hodos*, пат), затоа што секвенциите на знаци не се јавуваат во фиксиран или однапред определен распоред, туку се јавуваат во една од нивните потенцијални актуализации. Едно ерготично дело се индивидуализира или се квази-индивидуализира согласно аудиториумот којшто го одредува начинот на кој системот од знаци ќе се восприеми. Едно вакво дело најчесто, но не и секогаш, е впишано во некаков компјутерски систем (Aarseth 1999: 33–35). Ако во наративниот дискурс хронотопот се дели тројно (на време-простор на збиднување на настаните, на време-простор на нараторот и следствено, на читателот), тогаш во ергодичниот дискурс, хронотопот е зависен од играчот/читателот/консументот и неговите дејства.

[16] Петтото продолжение од оваа франшиза (*Breathe of Fire: Dragon Quarter*), значително отстапува од претходните игри со ист наслов, но и врз основа на гејмплејот, што е една од главните причини за поделеноста на играчите и на нивното искуство

што, од Јунговски аспект, го претставува архетипот на Сенката.[17] Речиси истиот случај постои и со ликот на Маја Амано во видео-играта *Persona* 2. За разлика од протагонистот, играчот на играта станува свесен за овој аспект на потенцијалите на „Сенката“ дури во финалните стадиуми на завршетокот/крајот на играта, иако истиве не се однесуваат лично на него/неа како играч. Од друг, поинаков аспект, се поставува прашањето дали мечот Frostmourne е „Сенката“ на Артас? Сенката е неостварениот капацитет на егото и во оваа смисла, мечот Froustmourne фигурира како катализатор за Артас и го пренесува „од светлината“ до „темнината“. Овој „прост“ (во смисла, едноставен) артефакт може да го смени потенцијалниот херој во омразен антагонист.

За целите на овој труд, а во контекст на мономитот, се битни неколку стручни термини врзани за видео-игрите. Првиот се однесува на „имерзирањето“ (вклучувањето, активното дејствување, „претопувањето“ или слевањето) на играчот како физичко суштество во процесот на играта. Вториот термин се однесува на екстензијата на егото на играчот преку протагонистот (на личноста, на карактерните особини и преференции или претпочитања на играчот).[18] Ако ова се има на ум, тогаш дел од фазите на мономитот, дескриптивно би се образложиле на следниов начин.[19]

а) Прва фаза: Повик за авантура

Слично како протагонистот, така и самиот играч пред започнувањето на играта, волево или неволево ја напушта сферата на овој свет (односно светот на секојдневните активности, обврски, мисли и размисли), за брзо да биде имерзиран, односно „слеан“ (воведен) во атмосферата и хронотопот на играта што ја игра. Во овој случај станува збор за „шифтирање“ односно за премост/пренос на играчот во

со ова продолжение на играта којашто бележи сосема малку сличности со претходните делови споменати погоре.

[17] Сенката земена како архетип нема нужно негативно значење. Според Јунгијанската терминологија, просто станува збор за неостварен капацитет на личноста.

[18] Анализата на менталниот склоп, на когнитивните и спознајни капацитети, како и на општиот профил што го дефинира или го сместува играчот во уточнети родови, национални, етнички, сексуални категории, е посебна тема што е битна, но истава бара долга и мачна разработка, за да покаже на кој начин припадноста или неприпадноста во овие категории, влијае врз способноста за имерзирање во виртуелниот свет.

[19] Во оние фази што не го тангираат играчот, ќе биде наведена само улогата на протагонистот во наведената видео-игра.

виртуелната стварност. Оваа виртуелна стварност претставува друга, инаква стварност не само за играчот, туку и за протагонистот.

Протагонистите во RPG игрите често пати истражуваат диви и некултивирани простори. Примери за ова се среќаваат во видеоиграта *Valkyrie Profile*, кога по налог на Один, валкирата Ленет ја напушта Валхала за да се најде во Мидгард во потрага по „душите на паднатите борци" (*Einherjar* во старонордиските митови, односно *ејнхерии* во македонскиот превод на *Млада еда*, Стурлусон 2015: 65). Во *Ōkami*, белата волчица Аматерасу заминува во потрага по Сусано со цел заедно да ја елиминираат осумглавата змија Јаматано Орочи.[20]

б) Втора фаза: Одбивање на повикот

Одбивањето на повикот од стојалиштето на играчот на видеоиграта, претставува одбивање да се биде системски имерзиран во светот на видео-играта.[21] Тука е битен терминот на *протокот* којшто, според лудистичката терминологија, се определува како психофизичка состојба во која играчот како реципиент на видео-играта се *лизнува* или се *слева* во виртуелниот свет, додека истовремено активно учествува во „секојдневниот живот", но и во животот во виртуелната стварност. Ако присуството на играчот се смета за соодветен модел за лудизам, кој во преден план ја има забавата/уживањето како имерзивен одговор во виртуелниот свет (преку т.н. присвојување на виртуелно тело), тогаш „протокот" би се сметал за одржувач на усвоеното виртуелно тело. Преку протокот, играчот го губи чувството за своето его сè до крајот на играта, ако играта воопшто се заврши.

За протагонистот на играта, одбивањето на повикот е зависно од целокупниот синџир на причинско-последични прашања, одговори и соодветен консензус или избори, кои влијаат врз заплетот и расплетот на видео-играта. Некои игри, каква што е *Dark Stone*, го ставаат акцентот врз ужитокот/уживањето во *гејмплејот* (односно *начинот*

[20] Во јапонскиот пантеон, Аматерасу претставува женски божествен принцип со соларна природа. Мотивот за сонцето како божица, наместо како бог, е редок и скапоцен остаток од архаичниот, очигледно некогаш широко распространет, митолошки контекст.

[21] Не постои инваријанта на играч што доживува секогаш идентична, еднакво интензивна и фиксна системска имерзија, оти ако се појде од претпоставката дека едно од најбележитите својства на играта е нејзината повторливост или можноста таа одново да се почне штом веќе еднаш е завршена, тогаш следува дека системската имерзија е зависна од хронотопот, од расположбите на играчот, од неговите очекувања од играта, но и од други исто толку важни фактори.

на кој се игра/се доживува играта),[22] на штета на квалитетот на приказната. Во оваа смисла, ирелевантни се изборите што ги прави играчот/протагонистот во *Dark Stone*, оти неговата/нејзината авантура, без исклучок, завршува со борба со антагонистот Драак.

в) Трета фаза: Натприродна помош

Помошта од супериорно суштество се збиднува тогаш кога протагонистот на видео-играта претставува стереотип на „избраниот“ човек или суштество за одредена мисија или задача. Игрите од RPG жанрот, какви што се *Breathe of Fire* III и IV или пак *Rogue Galaxy*, го експлоатираат овој елемент на видео-играта и во овие игри воопшто нема дезавтоматизација од причина што приказната е стереотипна. Ова значи дека избраниот или избраникот просто поседува одредени натприродни квалитети и способности и тука нема простор за интервенција во смисла на понудена, натприродна помош, во пограндиозна смисла на зборов.

Натприродната помош што ја добива протагонистот се јавува, најчесто, во форма на наклонетост од суштества со повисок статус и ранг од неговиот/ нејзиниот статус, коишто најчесто имаат личен интерес од успехот на авантурите на протагонистот. Во оваа смисла, интересна е улогата на ликот на Фоу-Лу во *Breathe of Fire* IV, којшто на почетокот на играта е претставен како антагонист, за на крајот од приказната да се разоткрие како заштитник на протагонистот Рју, чисто поради нивната (или неговата) двојната природа (егото и Сенката).

Во контекст на видео-играта *Shadow of the Colossus*, под знак прашање е дали коњот Арго кој го придружува Вандер уште од самиот почеток на играта може да се смета за *натприродна* помош. Навистина, целото патешествије при спасувањето на Моно, не би можело да се изведе без помошта на Арго, меѓутоа, во контекстов, коњот не би можел да се смета како помошник со натприродни моќи или барем не во онаа смисла во која Кембел ја опишува оваа фаза од мономитот.

[22] Ова ја претставува интенцијата и замислата на дизајнерите на играта за тоа како играчот *треба* да ја игра играта. Илустративен пример во оваа смисла, кој се однесува на слободата на избор на играчот, е *Rogue Galaxy*, којашто остава простор за линеарно следење на водечката, главна линија на приказната, но и истовремено нуди можности за исполнување на „екскурси“, односно, на вклучување во мисии (задачи) чиешто исполнување/неисполнување, не влијае/нема да влијае врз крајниот исход на завршетокот/крајот на приказната.

г) Четврта фаза: Минување на првиот праг

Минувањето на првиот праг го најавува напуштањето на светот на секојдневното како зона каде што протагонистот се чувствува удобно и безбедно. Истото важи и за самиот играч, кој – под услов да не се служи со измамнички техники на претходно информирање за играта на веб-порталите и форумите посветени на видео-игрите (FAQs) – не може однапред да знае во каква авантура се впушта и колкав влог од него/неа ќе се бара, за тој/таа да остане истраен/истрајна до финалето на самата игра.

д) Петта фаза: Во утробата на китот

Утробата на китот како архетипска слика го навестува чинот на иницијацијата на протагонистот како иницијант. Колку што ова го тангира протагонистот, толку го тангира и самиот играч, оти и обајцата добиваат статус на иницијанти веднаш штом играта е започната.

ѓ) Шеста фаза: Пат на тестови

Патот на тестови се изведува преку тестирање на менталните и физичките способности на протагонистот, кој во оваа фаза се слева и се претопува со играчот. Ова е, всушност, суштината на самата авантура во играта: што се очекува од протагонистот и од играчот. Но, од друга страна, оваа фаза сведочи и за подготвеноста (способноста) на играчот да донесува одлуки во виртуелниот свет.

Во контекст на погоре споменатата *Ōkami*, од играчот се очекува да се одлучи дали ќе си дозволи ужиток во чинот на играње (праг на семантички играч), пренебрегнувајќи ги честите упатувања на мотивите од јапонскиот пантеон и референциите од космогониско-есхатолошката митологија на Јапонија, или пак ќе ризикува краен исход на играта, без да го има предвид кодот за разбирање на играта. Но, имерзивниот одговор се збиднува со помал или со поголем степен, независно од решеноста на играчот да припаѓа на првата или на втората категорија на играчи. „Во надминувањето, извлекувањето или избегнувањето на овие задачи, протагонистот во целосна мера ги осознава своите ограничувања во новиот свет во кој се нашол“ (Bartle 2007: 8)[23]. Во оваа

[23] Ориг.: “In overcoming, evading or avoiding them, the hero learns the full extent of hisxxv limitations in the world in which he has arrived.”

фаза, во *Ōkami*, екстензијата на играчот во виртуелниот свет – Аматерасу – минува низ искушенија за да го пронајде Сусано, потомок на познатиот мечувалец Наги, кој бил првиот што ја победил осумглавата змија Јаматано Орочи. Во *Valkyrie Profile*, во оваа фаза играчот, преку ликот на валкирата Ленет, се справува со не толку лесната задача да ги најде паднатите борци, зашто е временски ограничен/а од т.н. периоди или секвенции во самата игра: во модусот на нормална тешкотија (normal difficulty), тој/таа на располагање има 24 периоди и за време на овој распон, тој/таа треба да ја комплетира целата игра (односно да ја проследи приказната од заплетот до расплетот, за ефективен, „среќен" крај на приказната).

е) Седма фаза: Средба со божицата

„Божицата тука го претставува тоталитетот на знаењето. Во митовите, ако протагонистот сака да успее во подвигот, тој мора да има предвид во каков сооднос се неговото ограничено знаење со делумниот успех во извршените задачи, наспроти целата величественост на сѐ она што мора да го осознае" (Bartle 2007: 8).[24] Од прагматичен аспект, во виртуелниот свет, играчот мора да ги стекне потребните вештини на снаоѓање и преживување, што подразбира вештина што се учи, а често пати на тест се изложени неговите/нејзините логички и генерално когнитивни капацитети. Играчот, навистина, раководи и го води својот лик како протагонист, меѓутоа понекогаш доаѓа до колизија меѓу карактерот на протагонистот во играта (како во случајот со ликот на Артас) и карактерот (и преференциите или претпочитањата) на играчот, како во *Shadow of the Colossus*. Во втората игра, Моно не го претставува типичниот архетип на Божицата (ниту пак одговара на осмата фаза на заводничка жена), ама сепак Вандер навлегува во забранета област токму поради неа. Кажано инаку, Моно претставува некаква привлечна сила од женски аспект.

ж) Осма фаза: Жената како заводничка

Во оваа фаза се имплицира појавувањето на нов лик, а со тоа заплетот се усложнува. Во *Ōkami*, оваа фаза почнува со појавата на Нами

[24] Ориг.: "The Meeting with the Goddess uses 'goddess' as a metaphor for the totality of knowledge. In myth, the hero must consider how his rudimentary understanding and moderate success stacks up against the full glory of what must be known if he is to succeed."

(чиј прототип е Куши-нада-химе, во јапонскиот митски прототекст за Сусано и Орочи), а во *Valkyrie Profile*, со интервенциите на божицата Фреја. Во *Persona* 2, тоа е ликот на Татсуја, кој претставува врска меѓу светот на минатото и светот на иднината.

Играчот, во оваа фаза, станува свесен што играта бара од него/неа, колку долго таа ќе трае и каков исход – ако овој воопшто однапред може да се претпостави или предвиди – може да очекува на крајот.

з) Деветта фаза: Помирување со таткото

> "In myth, this is achieved by his defeating the undefeatable (often represented as a father figure) by trusting that the father will accept, rather than destroy, him. The hero has, by reaching this stage, shed his original, flawed personality and reconstructed a new, improved self; all he has to do is accept that he is that new self, and all will be well. To do this, he has to yield, trusting that the old self (as represented by the father) will agree to the union of identity" (Bartle 2007: 9).[25]

Во *Ōkami*, оваа фаза се збиднува во моментот кога Аматерасу ќе ја увиди својата поврзаност со волкот Ширануи, придружникот на Наги во убиството на Јаматано Орочи, по што ќе го поврати своето сеќавање и ќе го обедини минатото со своето сегашното его. Сличен случај постои и во *Valkyrie Profile*, но и во *Persona* 2, кога Ленет ќе открие дека е *хомункулус*[26] кој постои во телото на Платина, исто како што Маја Амано, преку појавата на божицата Маја, ќе стане свесна за паралелниот универзум во кој постоеле таа и нејзините пријатели.

Од прагматичен аспект, фигурата на „таткото" е дизајнерот на играта, а системот за класифицирање на достигнувањата (STATS –

[25] „Во митот, ова се постигнува со победа над непобедливото (често пати претставено преку фигурата на таткото). Штом веќе стигнал до оваа фаза, протагонистот ја надминал својата првична, фалична природа и создал ново его. Сè што тој треба да направи, е да прифати дека тој е новото его. За да го стори ова, тој/таа треба да биде сигурен дека неговото претходно его, претставено преку фигурата на таткото, ќе се претопи во единството на новостекнатиот идентитет."

[26] Во една своја подоцнежна студија (*Маските на Бог: Примитивна митологија*), Кембел забележува дека зборот „хомункулус" означува „мал човек" (Campbell 1960: 95). Но, во контекстот на *Valkyrie Profile*, зборот означува телесна репрезентација на дух одделен од физичка и материјална потпора (односно трансфер, пренос на „дух" во материјално, физичко тело). Во игрaва, очигледно, станува збор за метафора: „големиот" дух на валкирата Ленет бил „пренесен"/„трансформиран" во телото на „малата" Платина. Оваа традиција на дизајнерите на играта продолжува и во второто продолжение на оваа игра, односно во *Valkyrie Profile: Silmeria*.

колкав дел од играта е исполнет; колкав дел од мапата е остварен; колку протагонистот е развиен, итн.), е механизмот за рангирање на „вредноста“ на играчот во играта. Со други зборови: колку повеќе стекнати „титули“ и достигнувања, толку поуспешен играч. „За да биде прифатен, играчот мора да ‘триумфира’ над овој ‘лудистички’ дел од патувањето. Штом се забележи неговиот успех во виртуелниот свет, тој може да престане да ја игра играта и едноставно да *биде* (да постои – К. Д.)“ (Bartle 2007: 8–9).[27]

Преостанатите фази од мономитот не соодветствуваат како применливи за анализата на споменатите видео-игри. Од таа причина, тие не се наведени преку конкретни примери. Ова, навистина, е врзано за начинот на интерпретација на мономитот преку видео-игрите што значи дека ако еден автор како играч не ја согледал корелацијата меѓу одредена фаза на мономитот со дадена игра, не нужно значи дека друг автор (без разлика дали е играч или не, без разлика дали лично ја играл играта или просто му била „прераскажана“ од некој друг играч), може да согледа потенцијали коишто не се покриени во овој текст. Од оваа причина, мономитот е „растеглив“ како концепт и идеја – може да се применува стриктно и концизно, но може и да се сфати во послободни рамки. А сето ова е зависно од авторот којшто пишува за концептот и од начините на коишто го применува и употребува.

Заклучок

Херменевтичката полифункционалност или еластичност на мономитот при толкувањето на видео-игрите, придружена од неговата релативно прилагодлива структура, истовремено претставува водечка причина за критика и за пофалба на овој концепт.

Шемата на мономитот генерализира и симплифицира, одземајќи го шармот на финесите кои се всушност најбитните елементи за делото да не биде „неподносливо слично“ (Ќулавкова 2009: 250). Но, од друга страна пак, токму во полифункционалноста на мономитот лежи плаузибилноста, корисноста, практичноста тој да се искористи како толкувачка стратегија, особено ако се има на ум дека исто како што може да се користи како визура за разгнатнување или за деструктурирање на митовите, исто толку може да се користи и при анализата на текстови од други медиуми, какви што се видео-игрите.

[27] Ориг.: “To gain acceptance, the player must “win” this “game” part of their journey. Once the virtual world acknowledges their success, they can cease to play the game and start simply to be.”

Постои веројатност дека и самиот Кембел не бил свесен за ограничувачкиот карактер на својот концепт на мономитот. Неговата студија за мономитот може да се чита на два начина: како митопоетска студија што укажува на структуралната сличност на митовите на различни народи, но и како психоаналитичка студија што го акцентуира толкувањето на соништата како начин на себеспознавање.

На ова поле, мономитот се поврзува со видео-игрите, оти една од нивните цели е да го доведат играчот до катарса преку несекојдневните тешкотии, како и преку следење на одредени правила кои, понекогаш, се неапликативни (неприменливи) во секојдневниот, „вистински“ живот. Па така, мономитот, иако не е општопризнат метод на толкување и кој очигледно не функционира беспрекорно при анализата на видео-игрите анализирани погоре, сепак е полезен во давањето на општа слика за анализираниот и на толкуваниот текст, ако под текст тука се сфати *гејмплејот* на споменатите игри.

Библиографија

Андоновски, Венко (2007). Интермедијалност. У: Ката Ќулавкова (ур.) *Поимник на книжевната теорија*. Скопје: МАНУ, 206–210.

Димовска, Кристина (2018). Мономитот на Џозеф Кембел-архетипска схема за толкување на митот. *Методи и толкувања на книжевната херменевтика* (ур. Витомир Митевски), том 1. Скопје: МАНУ, 227–242.

Димовска, Кристина (2020). (Епски) херои, опоненти, лудаци и антихерои. *Македонски фолклор* 76, 89–99 (во печат).

Ќулавкова, Катица (2009). *Задоволство во толкувањето*. Скопје: Макавеј.

Стојановиќ-Лафазановска, Лидија (2001). *Homo initiatus. Феноменот на иницијацијата во македонската народна книжевност*. Скопје: Матица македонска.

Стурлусон, Снори (2015). *Млада Еда.* Превод од руски Весна Ацевска. Скопје: Макавеј.

Aarseth, Espen (1999). Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art. In: Marie-Laure Ryan (ed.) *Cyberspace textuality: computer technology and literary theory*. Bloomington: Indiana University Press.

Aston, William George (tr.). (1869). *Nihongi: Chronicles of Japan from the earliest times to A.D. 194*. London: Kegan Paul, Trench, Trübner & Co.

Bartle, Richard A. (2007). Presence and Flow: Ill-Fitting Clothes for Virtual Worlds. *Techné: Research in Philosophy and Technology* 10(3), 39–54.

Campbell, Joseph (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. Bollingen Series XVII. New Jersey: Princeton University Press.

Campbell, Joseph (1960). *The Masks of God: Primitive Mythology*. Vol. 1. London: Secker & Warburg.

Eco, Umberto (1995). Intentio Lectoris. Napomene o semiotici recepcije. *Treći program Hrvatskog radija.* Zagreb: Hrvatski radio, 21–30.
Huizinga, Johan (1992). *Homo Ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Prev. Ante Stamać i Truda Stamać. Zagreb: Naprijed.
Milanović, Branko (1991). Medijum. Dragiša Živković (ur.) *Rečnik književnih termina*. Banja Luka: Romanov, 442.

Лудографија[28]

Cuisset, Paul (director, producer) (2001). *Dark Stone*. Electronic Arts, Take-Two Interactive.
Frank Pearce Jr. (director) (2002). *Warcraft III: Reign of Chaos*. Blizzard Entertaintment.
Hino, Akihiro (director). *Rogue Galaxy*. Level-5, SCE Japan Studio.
Ikehara, Makoto (director) (1997). *Breathe of Fire* III. Capcom, Tommomo Inc.
Ikehara, Makoto (director) (2003). *Breathe of Fire V: Dragon Quarter*. Capcom Production Studio 3.
Kamiya, Hideki (director) (2006). *Ōkami*. Capcom.
Muzyka, Ray (producer) (1998). *Baldur's Gate*. BioWare, Black Isle Studios.
Norimoto, Masaki (writer) (1999). *Valkyrie Profile*. Enix.
Takayuki, Suguro (designer) (2007). *Valkyrie Profile 2: Silmeria.* Square Enix.
Takeshita, Hironobu (producer) (2000). *Breathe of Fire IV*. Capcom.
Ueda, Fumito (director) (2006). *Shadow of the Colossus*. Sony Computer Entertainment.

Intermedial Transference of the Monomyth in Selected Video Games of the RPG Genre

Kristina Dimovska

Summary

The paper explores the selected video games (*Dark Stone*, *Breathe of Fire* III–IV, *Valkyrie Profile*, *Valkyrie Profile* 2: *Silmeria*, *Ōkami*, *Persona* 2, *Rogue Galaxy*, *Warcraft* III, *Shadow of the Colossus*, *Baldur's Gate*) through the stages of the monomyth – a concept suggested by the American author Joseph Campbell.

The selected video games can be analyzed through the stages of the monomyth (neglecting the fact that Campbell himself never personally intended his concept to be used for the analysis of video games per se), but the paper made an effort to actually decipher the selected games in order to show the potential of the monomyth as a

[28] Лудографијата се наведува врз основа на расположливите податоци од дата базата на Интернет. Од оваа причина се разликуваат „титулите“ на творците на игрите (producer, designer, writer итн.).

distinctive hermeneutic tool applicable for reading and interpretation of RPG "texts" (the plot/storyline, gameplay) which, obviously, aren't inherently literary.

In the conclusion the limited potential of the monomyth is presented, since this concept does not and cannot encompass all of the stages of the plot/storyline pertaining to the analyzed video games, which makes its utilization not only problematic but also limiting in terms of better understanding of the aforementioned and analyzed RPGs.

Keywords: Joseph Campbell, monomyth, protagonist/hero, video games, RPG (Role Play Game), intermedial transferrence, interpretive strategy

Интермедијална трансференција мономита у одабраним видео-играма жанра RPG (Role Play Game)

Кристина Димовска

У раду је начињен покушај да се образложи и практично употреби концепт мономита који је предложио амерички митолог и проучавалац упоредне религије Џозеф Кембел (Joseph John Campbell, 1904–1987) у студији *Херој са хиљаду лица* (*The Hero with a Thousand Faces*, 1949). Циљ рада, осим формалног дефинисања и експликације структуре мономита (стадијуми и посебне фазе), јесте и образложење примене овог концепта као интермедијалне алатке за анализу трансференције (преноса) и трансформације (преобликовања) мономита у неколико репрезентативних видео-игара: *Dark Stone*, *Breathe of Fire* III–IV, *Valkyrie Profile*, *Valkyrie Profile* 2: *Silmeria*, *Ōkami*, *Persona* 2, *Rogue Galaxy*, *Warcraft* III, *Shadow of the Colossus* и другим. Избор поменутих видео-игара начињен је с обзиром на заједничке мотиве и хронотопе у стадијумима и фазама мономита, али и на њихову припадност жанру авантура/RPG (Role play game/gaming)/RTS (Real-Time Strategy).

Као најприкладнији методи користе се методи компаративног и интертекстуалног проучавања. Посебан нагласак стављен је на интермедијални „пренос“ мономита у споменуте видео-игре.

У закључку се указује на ограничене могућности мономита, јер овај концепт не обухвата нити може да обухвати све стратегије заплета у анализираним видео-играма, што његову употребу чини не само спорном него и ограниченом у контексту бољег разумевања наведених видео-игара.

Кључне речи: Џозеф Кембел, мономит, протагонист/херој, видео-игре, RPG (Role Play Game), интермедијална трансференција, интерпретативна стратегија

Кристина Димовска
Институт за фолклор „Марко Цепенков“,
Скопље, Северна Македонија
Е-пошта: amato.maya@gmail.com

Примљено: 30. 5. 2020.
Прихваћено: 26. 12. 2020.