

Marcin Dziwisz

Reminiscencje mitologiczne w polskiej i rosyjskiej wersji gry komputerowej *Dota 2* – analiza porównawcza

Gry komputerowe stanowią integralny element współczesnej kultury popularnej oraz są bardzo prężną i przynoszącą znaczne dochody gałęzią gospodarki. O niezwykle silnej pozycji omawianego medium świadczy fakt, że:

raport The Game Industry of Poland 2021 pokazuje, iż 20 mln Polaków gra w gry, z czego ponad 80% z nich jest pełnoletnia. Co więcej, Polacy są jedną z największych grup graczy na całym świecie, a język polski jest tam 9. co do wielkości, jeśli chodzi o lokalizację, ustępując jedynie niemieckiemu, francuskiemu, hiszpańskiemu, włoskiemu, rosyjskiemu, chińskiemu, portugalskiemu i japońskiemu¹.

Uplasowanie polskiego i rosyjskiego w pierwszej dziesiątce języków, na jakie (i z jakich) najczęściej tłumaczone są gry komputerowe otwiera przed badaczami ogromne i niezwykle różnorodne pola badawcze. Większość z tego typu produktów nasycona jest bardzo dużą ilością tekstu, który podlega procesowi tłumaczenia, a więc staje się doskonałym obiektem do prowadzenia różnego rodzaju obserwacji. Mikołaj Bajew określa te elementy gier, które zawierają szczególnie dużo potencjalnego materiału badawczego, a są to:

1. Nagłówki – nadrzędne, najczęściej jednowyrazowe, określenia, informujące o specyfice podległej im, mniejszej partii tekstu. [...]
2. Opisy – podrzędne wobec nagłówków partie tekstu o objętości od 10. do nawet 100. i więcej słów; ich rolą jest wprowadzenie gracza do świata gry i zapoznanie go ze specyfiką konkretnej rozgrywki.
3. Instrukcje/Reprezentacje – krótkie, składające się z pojedynczych słów lub krótkich zdań/równoważników zdań, komunikaty, umieszczone w niedużych oknach programu, niekiedy razem z miniaturowymi grafikami. [...]
4. Komendy – formalnie podobne do nagłówków, krótkie i zwarte komunikaty, występujące w formie interaktywnych napisów [...]
5. Dialogi – pisemna reprezentacja tekstów mówionych postaci podczas animacji, będących nieergodycznymi przerywnikami rozgrywki [...]

¹ D. Jemioło, *W Polsce jest nawet 20 mln graczy. Jak wygląda branża gamingowa w Polsce?*, <https://nowymarketing.pl/a/36394,w-polsce-jest-nawet-20-mln-graczy-jak-wyglada-branża-gamingowa-w-polsce> [dostęp: 7.11.2022].

6. Powiadomienia – forma synkretyczna, na którą składają się wszystkie wymienione kategorie poza dialogami; są to komunikaty pojawiające się w porządku charakterystycznym dla danej rozgrywki, bieżące komentarze tego, co dzieje się podczas rozgrywki².

Przedmiotem analizy niniejszego artykułu będą opisy postaci mitologicznych, z jakimi styka się gracz, zapoznając się z fabułą i mechaniką gry. Materiał badawczy stanowi jedna z najpopularniejszych gier komputerowych, zaliczana do nurtu e-sportu – *Dota 2*. Wybór bazy materiałowej został podyktowany stale rosnącą popularnością danego tytułu w Polsce oraz już dobrze ugruntowaną pozycją, jaką omawiany produkt zdobył na rynku rosyjskim. Sama gra polega na rywalizacji dwóch drużyn, które starają się dotrzeć do bazy przeciwnika i ją opanować. W tym celu gracze mają do dyspozycji 107 bohaterów (awatarów), w których mogą się wcielać podczas samej rozgrywki. Każdy z nich został przez twórców dokładnie opisany – wykreowano jego biografię, umiejętności, wygląd zewnętrzny oraz przedmioty, którymi może się posługiwać. Większość z puli dostępnych postaci została stworzona przez twórców gry, jednakże można tu znaleźć także awatary mające swoje korzenie w mitologii i folklorze. To właśnie opisy tych postaci stały się podstawą do powstania niniejszego tekstu.

W kontekście prowadzonych obserwacji warto zwrócić uwagę na samego gracza i jego kompetencje językowe oraz poznawcze. Rafał Kochanowicz zauważa, że

na sposób prowadzenia rozgrywki wpływają kompetencje hermeneutyczne odbiorcy (wiedza, doświadczenie, świadomość norm społecznych, moralnych etc.), a fikcyjny w planie fabularnym charakter ujętej w grze opowieści domaga się interpretacji. I to nierzadko wnioski bądź wrażenia, jakie się z interpretacją wiążą, decydują o kolejnych działaniach gracza/współtwórcy³ – który równocześnie w ten sposób wnosi do gry normy i światopogląd, wycucie estetyczne i na ich podstawie stara się dookreślić także „niezaprojektowane” fragmenty (ma wizję swojego bohatera, w rolę którego się wciela, tak jak i obraz tego, co chce w ukazanym lub współtworzonym świecie zmienić⁴.

Wplecenie do fabuły gry oraz do samej mechaniki rozgrywki postaci zakonczonych w mitologii i folklorze można zatem odczytywać jako ukłon w stronę gracza, który spotyka się z elementami rzeczywistości poniekąd już mu znanymi, chociażby ze szkoły lub tekstów kultury. Mamy w tym przypadku do czynienia z wykorzystywaniem przez twórców gier wiedzy uprzedniej użytkowników, co niewątpliwie ułatwia graczom zaznajomienie się z nowym tytułem, który ukazał się na rynku.

Przeplatanie się wątków mitologicznych we współczesnych grach jest zjawiskiem dosyć częstym, szczególnie jeśli mamy do czynienia z grammi opartymi na

² M. Bajew, *Rola formy i organizacji tekstu pisanego w akcie kreacji świata gry komputerowej na przykładzie Heroes Might and Magic V: Tribes of the East*, „Replay” 2020, Vol. 7, No. 1, s. s. 34–35, <https://doi.org/10.18778/2391-8551.07.02>.

³ Więcej o pojęciu gier zob. R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2014.

⁴ R. Kochanowicz, *Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki*, „Homo Ludens” 2013, nr 1, s. 122.

fantastyce, ale nie tylko. Przykładem może tu być cała seria gier, których podstawą fabuły jest budowanie starożytnych miast. Można tu przytoczyć takie tytuły jak *Faraon*, *Zeus Pan Olimpu*, *Cesarz – narodziny Państwa Środka*. We wszystkich wymienionych tytułach gracz spotyka się z całym panteonem bóstw, charakterystycznych dla mitologii każdej z tych starożytnych kultur. Ich twórcy wymagają od graczy pewnego zasobu wiedzy uprzedniej, ale wiedza może być też uzupełniana podczas samej rozgrywki.

Rolę mitologii w grach komputerowych zauważają Jekaterina Galanina i Daniil Baturin, mówiąc, że

вопросы бытия мифа в современной культуре не теряют своей актуальности, более того, с развитием информационно-коммуникационных технологий и дигитализацией культуры они приобретают новое значение.

Co więcej:

в видеоиграх миф представляет собой не просто повествование, он проигрывается и исполняется. [...] Таким образом, можно говорить о том, что в видеоиграх аудитория непосредственно взаимодействует с мифом и, более того, проигрывает его, являясь активным участником мифотворческого процесса⁵.

Michał Szymański pisze w tym kontekście, że:

Pełna, satysfakcjonująca interpretacja fikcyjnego świata danej gry wymaga odpowiednich kompetencji kulturowych. [...] Tym bardziej problematyczne może wydawać się rozpoznanie określonej stylistyki czy aluzji do danego dzieła. Na analogie między elementami świata obecnymi w grach a innymi tworamii kultury wizualnej można jednak spojrzeć z szerszej perspektywy, odnosząc się do problematyki rozpowszechniania i utrwalania „wizualnych stereotypów”⁶.

W kontekście wspomnianych stereotypów można rozpatrywać mitologiczne reminiscencje obecne w fabule gry *Dota 2*, gdyż określony obraz obecnych tu postaci mitologicznych został już w jakiś sposób uformowany w świadomości samych graczy.

Podstawą do kształtowania przez twórców gry językowego obrazu wirtualnych postaci są ich opisy. W niniejszym teście przyjrzymy się wspomnianym opisom oraz temu, czy współgrają one z obrazem danej postaci utrwalonym w kulturze. Punktem wyjścia będą słowa Ronalda W. Langackera, czołowego teoretyka lingwistyki kognitywnej, „znaczenie bazuje na konceptualizacji – doświadczeniu mentalnym obejmującym doświadczenia sensoryczne, procesy tworzenia nowych pojęć i wiedzę

⁵ E.V. Galanina, D.A. Baturin, *Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы*, «Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение» 2019, № 36, s. 32.

⁶ M. Szymański, *Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Reprezentacja historycznych stylów na wybranych przykładach komputerowych gier fantasy*, „Homo Ludens” 2021, nr 1(14), s. 212–213.

kontekstową [...]”⁷. W tym rozumieniu „język jest obrazem świata, powstającym poprzez proces konceptualizacji, uzależnionej m.in. od uwarunkowań psychologicznych czy kulturowych”⁸.

Wiedza kontekstowa, o której mowa powyżej, jest szczególnie istotna w przypadku omawianego problemu – wykorzystania w grze odniesień do postaci mitologicznych. Analizę zgromadzonego materiału rozpocznę od opisu istoty o imieniu *Abaddon*. Każdy z omawianych przykładów został zaprezentowany z uwzględnieniem swojego mitologicznego pierwowzoru.

Abaddon⁹

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
W Biblii, Apokalipsa 9–11, szatan, anioł przepaści , „ którego imię po hebrajsku Abaddon, po grecku Apollyon? A po łacinie Exterminas (niszczący, pustoszący, rugujący).*	Mówi się, że kiedy jako niemowlę Abaddon został zanurzony w chrzcielnicy , coś poszło nie tak. W oczach dziecka pojawił się błysk zrozumienia, które przestraszyło wszystkich obecnych. [...] Kiedy inni ćwiczyli się w walce, on wołał medytować w bliskości mgły . Wdychał głęboko opary, które wydzielały się z chrzcielnicy, i nauczył się, jak jednoczyć swoją duszę z mocą , której źródło tętniło głęboko pod domem – stał się stworem z czarnej mgły .	Когда новорождённый Abaddon проходил обряд крещения , что-то пошло не так. В глазах малыша сверкнула искра разума, испугавшая всех присутствовавших. [...]. Пока другие тренировались обращении оружием, он медитировал у купели . Он глубоко вдыхал тёмный туман, участь быть единым с той силой , что протекала глубоко под землёй его дома. В конечном счёте он стал порождением чёрного тумана .

* *Słownik mitów i tradycji kultury*, red. W. Kopaliński, Bellona, Oficyna Wydawnicza Rytm, Warszawa 2011, s. 11.

Pierwowzór prezentowanej postaci ma korzenie w Biblii, a dokładniej w Objawianiu św. Jana. Ewangelista opisuje ją jako „szatana, anioła przepaści lub czeluści”.

A z dymu wyszła szarańcza na ziemię,
i dano jej moc, jaką mają ziemskie skorpiony [...] i miały włosy jakby włosy kobiet,
a zęby ich były jakby zęby lwów,
i przody tułowi miały jakby pancerze żelazne,
a łoskot ich skrzydeł jak łoskot wielokonných wozów, pędzących do boju.
I mają ogony podobne do skorpionowych oraz żądła;
a w ich ogonach jest ich moc szkodenia ludziom przez pięć miesięcy.
Mają nad sobą **króla – anioła Czeluści**;
imię jego po hebrajsku: **ABADDON**¹⁰.

⁷ R. Langacker, *Wykłady z gramatyki kognitywnej*, red. Kardela, tłum. J. Berej *et al.*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 1995, s. 18.

⁸ S. Pawlas, *Obraz Boga / bogów w wybranych językach ugrofińskich*, rozprawa doktorska, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2012, s. 17, <http://depotuw.ceon.pl/handle/item/248> [dostęp: 18.12.2022].

⁹ Zapis imion poszczególnych bohaterów został zaczerpnięty z samej gry w postaci niezmienionej.

¹⁰ Apokalipsa św. Jana, wersety 2–11, za Biblią Tysiąclecia, wydanie cyfrowe.

Z fragmentu przytoczonego powyżej uzyskujemy kilka znaczących informacji o *Abaddonie*: jest królem demonicznych istot, jest antagonistą Boga oraz jest aniołem czeluści. W kulturze chrześcijańskiej obraz anioła jest bardzo silnie utrwalony. Istoty te przedstawiane są najczęściej jako postaci ludzkie (mężczyźni) ze skrzydłami, często z mieczem w dłoni lub jako cherubiny – aniołki o twarzach dzieci. Przyjrzyjmy się teraz językowemu obrazowi *Abaddona*, z jakim spotykają się odbiorcy gry. Zarówno w wersji polskiej, jak i rosyjskiej widzimy, że został on poddany obrządkowi chrztu, co rozmija się z przedstawianiem biblijnym. Nie jest on również szatanem, a ludzkim dzieckiem. Cechą, która w pewien sposób łączy go z pierwowzorem, jest to, że lubi przebywać w mroku – staje się stworem z *czarnej mgły*, co widać w obydwu opisach. To właśnie wdychanie jej oparów sprawia, że staje się postacią demoniczną, odczłowieczoną i przerażającą, przy jednoczesnym zachowaniu pierwiastka ludzkiego. To zdecydowanie odróżnia go od postaci, którą opisuje ewangelista.

Centaur

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
W mitologii greckiej plemię dzikich istot , przedstawianych jako konie z torsem mężczyzny w mies-sce łba z szyją, mieszkających w lasach i górach Elidy. Dla Greków byli symbolem dzikiego życia, chuci zwierzęcej i barbarzyństwa .	Mówi się, że droga centaury ustana jest ciałami poległych . Cudzoziemcy często biorą czworonożne klany Druud za proste, brutalne istoty . Dla centaurów najlepszą formą artykulacji myśli, najlepszym sposobem wyrażania siebie, jest walka . Jeśli zabijanie jest dla centaurów sztuką , to Bradwarden zwany jest ich największym artystą. Zyskał chwałę na piaskach Omexe – starożytnej areny, gdzie klany centaurów zbierały się od tysiącleci, by dopełnić swych gladiatorских obrządków .	Говорят, что жизненный путь кентавра вымощен телами павших . Многие чужестранцы, повстречав четырёхногих воинов из кланов Друуда, зачастую ошибочно принимают их за простоватых громил . У кентавров лучшее проявление своих мыслей и чувств – это битва . И если убийство среди кентавров считается искусством , то самый талантливый из их творцов – Брэдводен. Свою мощь он взрастил на землях Омекса, на древней арене, где тысячелетиями кланы кентавров собирались, чтобы провести гладиаторские церемонии .

Obraz *centaura* w obydwu wersjach gry jest zbliżony do tego, jaki znamy z mitologii greckiej.

Cechują go takie określenia jak: *czworonożny / четырёхногий* czy *brutalny / простоватый*. Co więcej, w polskim i rosyjskim opisie postaci czytamy, że żywiołem centaurów jest *walka / битва*, a zabijanie jest *sztuką / искусством*. Taka charakterystyka koresponduje ze starożytnymi wyobrażeniami na temat tych istot, tj. jako przykładu barbarzyństwa i zwierzęcych instynktów. Obraz centaura przedstawiony w obydwu wersjach gry jest bardzo zbliżony do mitologicznego pierwowzoru, co świadczy o jego zakorzenieniu w szeroko rozumianej kulturze popularnej. Z drugiej strony, fakt ten ogranicza możliwości modyfikacji charakterystyki danej postaci.

Zeus

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
Zeus – mit. gr. syn Kronosa i Rei, najwyższy bóg Greków , grecka wersja indoeuropejskiego boga nieba i wszelkich zjawisk atmosferycznych, pogody, wiatru, burzy, deszczu i suszy, zwłaszcza zaś błyskawic, grzmotów i piorunów, chmurozbiorca, egidodzierzca (zob. Egida), ojciec i władca bogów i ludzi, odpowiednik rzymskiego Jowisza.*	Pan Niebios, ojciec bogów , Zeus traktuje wszystkich bohaterów tak, jakby byli jego hałaśliwymi, buntowniczymi dziećmi. Po tym, jak niezliczoną liczbę razy dał się złapać na schadzkach ze śmiertelnymi kobietami , jego boska żona postawiła mu w końcu ultimatum: „ Skoro tak bardzo kochasz śmiertelników, sam stań się jednym z nich ”.	Повелитель небес и отец богов видит во всех героях своих буйных, мятежных детей. Неисчислимы свидания со смертными женщинами , где заставляла его супругу. Поставила богиня бессмертного перед выбором: « Если нравятся смертные, иди и сам стань среди них ».

* *Słownik mitów i tradycji kultury...*, s. 1480.

Tak jak w przypadku *Centaury*, obraz *Zeusa* zasadniczo nie odbiega od wyobrażeń mitologicznych. Świadczą tym takie określenia jak: *Pan Niebios, ojciec bogów / Повелитель небес и отец богов*. Na uwagę zasługuje fakt, że twórcy gry sami niejako budują mit: pokazują graczowi, w jaki sposób król bogów został uwikłany w obecne w grze wątki fabularne. Przyczyniła się do tego jego małżonka (imię żony Zeusa nie pojawia się w grze), która dała mu ultimatum: „Albo staniesz się śmiertelnikiem i będziesz walczył wraz ze śmiertelnikami, albo czekają cię nieprzyjemności za twoje liczne zdrady”. Analizowany przykład pokazuje nie tylko silne zakorzenienie postaci *Zeusa* w kulturze, ale także pozwala twórcom gry na budowanie pewnego rodzaju iluzji – historii tego, w jaki sposób omawiana postać trafiła do wirtualnego świata. Kolejną mityczną postacią, którą można spotkać w grze, jest *Mars*.

Mars

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
Mars – staroitalski Mars, Mavors, Marmers, etruski Mars, bóstwo roślinności, w mit. rz. bóg wojny , późn. utożsamiony z gr. Aresem, ale znacznie ważniejszy, główne obok Jowisza i Kwiryna narodowe bóstwo rz. Jego imieniem nazwano pierwszy wiosenny miesiąc roku.*	Mars, pierworodny syn niebios , spędzał swój długi żywot na prowadzeniu niekończącej się wojny , a pod sztandarami ozdobionymi jego dawnym imieniem odbyły się niezliczone krucjaty. Wojny powodowane podbojem albo zemstą . Sprawiedliwe i niesprawiedliwe..., ale zawsze okrutne. Zupełnie jak swój ojciec , Mars oddawał się najbardziej pierwotnym popędom – a skłonności miał dużo potworniejsze niż Zeus – i zadawał niewypowiedziane cierpienie. Nadszedł czas, by w końcu upomnieć się o przwódczą pozycję będącą jego prawem pierworództwa.	Мартс, первый сын небес , всю свою долгую жизнь провёл в нескончаемой войне и видел, как под стягами его древнего имени ведутся бесчисленные боевые кампании. Войны ради завоеваний и ради мести . Справедливые и беспричинные... Всегда жестокие. Подобно своему отцу , Марс подчинялся низменным инстинктам – с куда более варварскими намерениями, чем у Зевса , – и приносил другим неописуемые страдания. Теперь бог войны стремится к тому, на что имеет право с рождения.

* *Słownik mitów i tradycji kultury...*, s. 734.

W odróżnieniu od dwóch poprzednich przykładów mamy tu nawiązanie do mitologii nie greckiej, a rzymskiej. Twórcy gry określają daną w następujący sposób: *pierworodny syn niebios / первый сын небес*, co plasuje *Marsa* bardzo wysoko w boskim panteonie. Co więcej, w wersji polskiej nie pojawia się określenie *бог войны*, które bezpośrednio łączy tego bohatera z mitologicznym pierwowzorem. Czytając zaproponowany przez twórców gry opis boga wojny, widzimy, że *Mars* został przyrównany do *Zeusa* – a *skłonności miał dużo potworniejsze niż Zeus / с куда более варварскими намерениями, чем у Зевса*. Mamy tu zatem do czynienia nie tylko wykorzystaniem innej postaci mitologicznej dla opisu boga wojny, ale także z mniej lub bardziej zamierzonym synkretyzmem wątków mitologicznych: *Zeus* – mitologia grecka, *Mars* – mitologia rzymska. Pozostając w kręgu kultury antycznej, twórcy gry sięgnęli nieco głębiej, pokazując graczom obraz *Tytana*.

Elder Titan

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
Tytani – sześciu synów sześć córek nieba i ziemi . Pod wodzą Kronosa obalili swego ojca Uranosa i uwolnili swych starszych braćmi, cyklopów i hekatonchejrów z Tartaru.*	Ci pierwotni antenaci pojawili się na samym Początku i nawet jeśli nie byli świadkami stworzenia światów, to jego echo rozbrzmiewało w ich uszach w momencie narodzin. Naznaczeni pierwszymi energiami wszechświata , pragnęli jedynie kontynuować dzieło tworzenia. Oddali się zatem zadaniu kształtowania materii podług swej woli : kreślili i kuli, wyginaли i wygładzali. A gdy materia przestała stanowić wyzwanie, zwrócili swe narzędzia ku sobie samym, przekształcając umysł i przekuwając dusze, aż przeobrazili się w istoty o niezwyklej wytrzymałości .	Они существовали с начала времён , и если даже не созерцали создание сущего, то с рождения помнят его эхо. Клеймённые самыми ранними силами вселенной , они не желали ничего иного, кроме как продолжать созидание самостоятельно. Они решили изменять материю по своему разумению : ударяя, нагревая, изгибая и разрывая её. И когда материя стала для них слишком простой, они стали изменять сами себя и друг друга. Обостряя ум и перековывая дух, они достигли небывалого могущества . Новой целью стала переделка самой реальности.

* *Słownik mitów i tradycji kultury...*, s. 1356.

Obraz *Tytanów* zupełnie nie przystaje do tego, jaki znamy z mitów. W odróżnieniu od swoich pierwowzorów nie mieli oni przodków – *pierwotni antenaci pojawili się na samym Początku / Они существовали с начала времён*. Dzięki takiemu zabiegowi nabierają oni cech boskich – istnienie od początku czasu. Co więcej, *Tytani* zostali: *Naznaczeni pierwszymi energiami wszechświata / Клеймённые самыми ранними силами вселенной*, a więc mieli w swój udział w jego stworzeniu. Z drugiej strony istoty te mają cechy fizyczne – zajmują się przekształcaniem i obróbką materii, a więc doskonaleniem rzeczywistości oraz kształtowaniem umysłów, czyli doskonaleniem samych siebie. W tym przypadku twórcy gry nieco wyidealizowali obraz *Tytanów*, opisując je jako istoty zbliżone do bogów, doskonalące świat, kształtujące rzeczywistość, co zdecydowanie odbiega od wyobrażeń mitologicznych, w których *Tytani* stoją w wyraźniej opozycji do bogów – są ich przodkami, ale jednocześnie zapamiętałymi wrogami. Całkowitą zmianę obrazu postaci mitologicznej możemy zaobserwować w kolejnym przykładzie.

Io

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
Io (wym. i-o) mit. gr. córka Inachosa, króla Argos, kapłanka Hery, ukochana Zeusa. Gdy Hera zaskoczyła kochanków, Zeus zmienił Io w jałowicę, ale zazdrosna małżonka wyprosiła u niego zwierzę w podarunku i kazała je pilnować stuokiemu Argusowi (zob.). Na polecenie Zeusa Hetmes zabił (a. uspił) Argusa i uwolnił jałowicę.*	Io jest wszędzie, we wszystkich rzeczach . Okrzyknięty przez swych przeciwników wielkim niszczycielem i czczony przez uczonych jako mgnienie boskiego oka , ten dziwny ognik życiodajnej siły zajmuje wszystkie wymiary jednocześnie – najmniejsza cząstka jego istnienia może w każdej chwili zamienić się w ucieleśnioną postać. Tak jak wielcy bliźniacy jeźdźcy – Mrok i Światło – i inny starożytny podróżnik, którego prawdziwa historia przypadła wieki temu, Io zwany Wispem jest jednym z Fundamentalnych tego wszechświata, siłą starszą od czasu, wędrowcem ze światów dalszych, niż śmiertelnicy mogą pojąć . materialny i jest idealnym wyrazem tajemnic tego wszechświata.	Ио – непостижимое проявление жизненной силы , присутствующее везде и во всём, и для врагов оно оказывается великим разрушителем, а для учёных мужей – блеском божественного ока . Сущность эта находится одновременно на всех уровнях бытия, а её малейшие частицы воплощаются в физическом мире в каждое отдельно взятое мгновение. Подобно великим всадникам-близнецам, Тьме и Свету, а также древнему путнику, чьё истинное происхождение затеряно в веках, – это предвечная сущность вселенной, сила старше самого времени, пришелец из миров за гранью понимания смертных .

* *Słownik mitów i tradycji kultury...*, s. 453.

W mitologii greckiej *Io* była istotą ludzką, córką króla Argos, kochanką Zeusa, obiektem nienawiści ze strony Hery. Obraz *Io*, który widzą użytkownicy gry, zupełnie nie przystaje do mitologicznego pierwowzoru. W wirtualnym świecie *Io* to nieokreślana energia, która *jest wszędzie, we wszystkich rzeczach / непостижимое проявление жизненной силы*. Jest to byt bliżej nieokreślony, przenikający wszystko, *jest siłą starszą od czasu, wędrowcem ze światów dalszych niż śmiertelnicy mogą pojąć / сущность вселенной, сила старше самого времени, пришелец из миров за гранью понимания смертных*. Podobnie jak w przypadku *Tytana*, twórcy gry przydają omawianej postaci cech boskich, wręcz biblijnych: *wielki niszczyciel, czczony przez uczonych jako mgnienie boskiego oka / великий разрушитель, а для учёных мужей – блеск божественного ока*. Tym samym opisywany bohater zostaje zupełnie pozbawiony oryginalnego, ludzkiego wyglądu oraz wszystkich cech znanych z przekazów mitologicznych.

Kolejna omawiana postać przenosi gracza do świata mitologii dalekowschodniej, jest to bowiem znana w kręgu cywilizacji chińskiej sylwetka *Małpiego Króla*.

Monkey King

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
Sun Wukong , znany jako Małpi Król – postać z mitologii chińskiej, bohater wielu legend oraz dzieł literackich i malarzskich.	Przez 500 lat był uwięziony pod górą. Jedynie jego głowa wolna była od ciężaru kamiennego więzienia, które starsi bogowie przywołali, by zatrzymać jego dziecinny bunt . Jego odkryta twarz obrosła mchem, z jego uszu wyrosły kępki trawy, a jego pole widzenia ograniczały dzikie kwiaty zakorzenione w ziemi wokół jego policzków.	500 лет Сунь Укуна сдавливала гора, и лишь его голова не ощущала сокрушительного веса каменной тюрьмы, в которой древние боги заточили бесшабашного бунтаря . Черты его открытого всем ветрам лица покрыл мох, из ушей проросла трава;

Sun Wukong jest bohaterem wielu sztuk opery pekińskiej. Charakterystyczną cechą roli Małpiego Króla są wymyślne akrobacje.*	Większość uznała, że już dawno zginął, że w ramach kary za toczenie wojny przeciwko niebiosom był męczony przez bogów do momentu, aż nie zostało z niego nic poza legendą. Jednak, jak mówią opowieści, Monkey King nie może umrzeć .	его взор обрамляли полевые цветы, пустившие корешки в почве вокруг его щёк. Многие думали, что он погиб, сгинул в мучениях за войну с небесами , но легенды о нём не забывались. И гласили они: Сунь Укун не способен умереть .
---	---	---

* J. Roberts, *Chinese mythology A to Z*, Facts On File Inc, New York 2004, s. 82–83.

Charakterystyka Małpiego Króla obecna w grze jest bardzo zbliżona do tej, znanej z mitologii. W obydwu wersjach podkreślone zostały cechy takie jak: buntowniczość, sprzeciwianie się losowi czy też toczenie wojny z bogami i niechęć do podporządkowania się boskim wyrokom. Co ciekawe, fabuła gry dostarcza bardzo szczegółowych informacji na temat wyglądu zewnętrznego Małpiego Króla:

Jego odkryta twarz obrosła mchem, z jego uszu wyrosły kępki trawy, a jego pole widzenia ograniczały dzikie kwiaty zakorzenione w ziemi wokół jego policzków / Черты его открытого всем ветрам лица покрыл мох, из ушей проросла трава; его взор обрамляли полевые цветы, пустившие корешки в почве вокруг его щёк.

Mamy tu zatem do czynienia z pewną konkretyzacją charakterystyki tej postaci. Graczowi zostaje niejako narzucony obraz *Małpiego Króla*. Taki zabieg pozwala na zbudowanie w świadomości użytkownika gry określonego obrazu konkretnego bohatera, jednakże często dzieje się to kosztem pewnego zafałszowania informacji, jakie są zawarte w źródłach mitologicznych.

Ogre Magi

Mitologia	Polska wersja gry	Rosyjska wersja gry
Stwór o odrażającym wyglądzie występujący w legendach i baśniach ludowych.*	Ogr pospolicity to stworzenie, dla którego ukuto powiedzenie „ głupi jak buty ośla ”. W swym naturalnym środowisku ogr jest nadzwyczaj niezdolny do decydowania lub robienia czegokolwiek . Jego ubranie stanowi brud , czasem jednak zdarzy mu się odziać w zwierzęcą skórę . Jest to niezbyt towarzyskie stworzenie , najczęściej widziane podczas czułych rozmów z głazami lub pniami drzew , które pomylił ze swymi rówieśnikami (cecha ta może tłumaczyć niski wskaźnik reprodukcji ogrów). Jednak mniej więcej raz na pokolenie rasa ogrów jest błogosławiona narodzinami dwugłowego Ogra Magi , któremu natychmiast nadaje się tradycyjne imię Aggron Stonebreak – imię pierwszego i prawdopodobnie jedynego mądrego ogra w ich historii.	Ogr обыкновенный – stworzenie, dla opisanie myślowych zdolności którego отлично подходит фраза « туп как пень ». В своей повседневной жизни ogr решительно неспособен на какой-либо осмысленный поступок или обоснованное действие . Обычно одетый в грязь , он может вдруг обнаружить, что завернулся в звериные шкуры , только что этими самыми зверями пообедав. Немного лучше и их социальные способности – ogr частенько может нежно флиртовать с камнем или пнём , которых он случайно принял за кого-то из своих (этим можно объяснить очень маленький уровень рождаемости у огов). Однако примерно раз в поколение на расу огов снисходит благословение – рождение двухголового Ogra Magi , которому сразу же даётся традиционное имя Aggron

* *oger* [hasło], <https://sjp.pl/OGREM>, Słownik języka polskiego [dostęp: 8.11.2022].

Ogry stanowią integralny element mitologii skandynawskiej. Często przedstawiane jako okrutne człekokształtne stworzenia, na stałe zagościły w kulturze popularnej¹¹, w tym także w grach komputerowych. Twórcy gry pokusili się w tym przypadku o bardzo precyzyjny opis danej postaci, podając graczowi następujące informacje:

Ogr pospolity to stworzenie, dla którego ukuto powiedzenie „**głupi jak buty osła**” / **Огр обыкновенный** – создание, для описания мыслительных способностей которого отлично подходит фраза «**туп как пень**».

Przytoczony fragment informuje gracza o tym, że *ogry* nie należą do stworzeń inteligentnych, są uznawane za prostackie i nierozgarnięte. Co ciekawe, autorzy opisu dodali do nazwy oryginalnej przymiotniki *pospolity* / *обыкновенный*, co jeszcze potęguje negatywne emocje związane z opisywanymi stworzeniami. Co więcej, *ogry* nie są zdolne do prowadzenia rozmowy, a jednym z ich ulubionych zajęć jest prowadzenie *czułych rozmów z gałkami lub pniami drzew* / *флиртовать с камнем или пнём*. Widać wyraźnie, że obraz jaki widzi gracz, jest zdecydowanie negatywny. Współczesne wyobrażenie *ogrów* zostało ukształtowane w dużej mierze przez literaturę fantasy – przede wszystkim przez dzieła Tolkiena. Podobny obraz (istot prostych, nieinteligentnych) powielany także w omawianej grze i ma swoje odbicie zarówno w jej wersji polskiej, jak i rosyjskiej.

Podsumowanie. Tradycyjne motywy obecne w mitologii i folklorze zyskały w ostatnim czasie nową platformę, dzięki której mogą docierać do szerokiego grona odbiorców. O ile jeszcze kilka lat temu była to przede wszystkim literatura fantasy, o tyle obecnie są to gry komputerowe oraz kreowane przez ich twórców

¹¹ Jednym z najśłynniejszych *ogrów* we współczesnej kulturze jest Shrek, bohater filmów o tym samym tytule. Shrek wymienia wiele stereotypów na temat *ogrów*, często je wyśmiewając.

W świecie Gumisiów *ogry* służą księciu Ighornowi. Są wielkie i mało inteligentne, z wyjątkiem Toadiego, który jest nieco bardziej bystry niż pozostałe *ogry*, lecz przy tym jest od nich kilkakrotnie mniejszy.

W powieści *Ścieżka bohatera* *ogry* są nazywani bezmyślni olbrzymi, pomniki potęgi jednego z kreatorów.

W świecie *Dragon Age* *ogry* są największym i najsilniejszym gatunkiem *Mrocznych Potmiotów* mają niebieską skórę i ogromne rogi na głowie, dzielą się na kilka podgatunków.

W świecie *Zapomnianych Krain* *ogry* są wielkimi głupimi humanoidami. Walczą zazwyczaj pałkami i maczugami. Aczkolwiek zdarzają się także *ogry magowie*.

W świecie *Gothica 3* *ogry* to wielkie, agresywne i mało inteligentne potwory, podobne do orków, uzbrojone w *ogrowy morgenstern*.

W świecie *Evil Islands* *ogry* to wielkie, grube stwory o szarej skórze, uzbrojone w maczugi. Dzielą się na *ogry zwykłe* i *pustynne*.

W świecie *Warcraft* *ogry* to tępe stwory dysponujące ogromną siłą fizyczną.

W świecie *The Elder Scrolls* są potężnie zbudowaną, nieinteligentną rasą o szarym ubarwieniu skóry, walczącą za pomocą pięści.

W grach z serii *Final Fantasy* występują w różnych kolorach i odmianach często pojawiają się też *ogry magowie*.

W świecie *Disciples* *ogry* są otyłymi olbrzymami i wchodzi w skład armii zielonoskórych wraz z orkami, goblinami, trollami i cyklopami (informacja za: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Ogr> [dostęp: 10.12.2022]).

światy wirtualne. Analiza wykorzystania na tym polu motywów mitologicznych (ze szczególnym uwzględnieniem gier ze sfery e-sportu) pozwoliła na wyprowadzenie następujących wniosków:

- wizerunki oraz opisy postaci, których obrazy są dobrze ugruntowane w kulturze popularnej, nie są w sposób istotny zmieniane przez twórców gry, np. *Zeus*, *Mars*;
- zmianie i transformacjom najczęściej ulega charakterystyka postaci w mniejszym stopniu obecnych w kulturze popularnej, co daje twórcom możliwość tworzenia dla nich alternatywnych opisów np. *Io*, *Abaddon*;
- gry komputerowe stały się doskonałą platformą do łączenia w jednym uniwersum różnych postaci z różnych kręgów kulturowych. W danym przypadku mamy do czynienia z mitologiami: grecką, rzymską, chińską oraz nordycką.
- obrazy postaci mitologicznych w rosyjskiej i polskiej wersji gry *Dota 2* są do siebie zbliżone, jednakże te w wersji rosyjskiej w mniejszym stopniu odbiegają od mitologicznych pierwowzorów;
- dzięki grom komputerowym mitologia stała się integralnym elementem kultury popularnej, a co za tym idzie, jej elementy docierają do bardzo szerokiego grona odbiorców;
- kreowanie wizerunków i dosyć swobodne traktowanie wiedzy o postaciach mitologicznych przez twórców gier może prowadzić do zafałszowania ich prawdziwego obrazu w świadomości graczy komputerowych.

Bibliografia

- Bajew W., *Rola formy i organizacji tekstu pisanego w akcie kreacji świata gry komputerowej na przykładzie Heroes Might and Magic V: Tribes of the East*, „Replay” 2020, Vol. 7, No. 1, s. 27–45, <https://doi.org/10.18778/2391-8551.07.02>.
- Jemiolo D., *W Polsce jest nawet 20 mln graczy. Jak wygląda branża gamingowa w Polsce?*, <https://nowymarketing.pl/a/36394,w-polsce-jest-nawet-20-mln-graczy-jak-wyglada-branża-gamingowa-w-polsce> [dostęp: 7.11.2022].
- Kochanowicz R., „Cybernetyczne doświadczenia” – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki, „Homo Ludens” 2013, nr 1, s. 119–128.
- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2014.
- Langacker R.W., *Wykłady z gramatyki kognitywnej*, red. Kardela, tłum. J. Berej et al., Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 1995.
- Pawlas S., *Obraz Boga / bogów w wybranych językach ugrofińskich*, rozprawa doktorska, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2012, s. 17, <http://depotuw.ceon.pl/handle/item/248> [dostęp: 18.12.2022].
- Roberts J., *Chinese mythology A to Z*, Facts On File Inc, New York 2004.
- Słownik mitów i tradycji kultury*, red. W. Kopaliński, Bellona, Oficyna Wydawnicza Rytm, Warszawa 2011.
- Szymański M., *Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Re-prezentacja historycznych stylów na wybranych przykładach komputerowych gier fantasy*, „Homo Ludens” 2021, nr 1(14), s. 207–234.

Галанина Е.В., Батурин Д.А., *Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы*, «Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение» 2019, № 36, s. 31–48.

Mythological reminiscences in Polish and Russian versions of the *Dota 2* computer game

Abstract

This article is devoted to a problem of using references to mythological characters in e-sport games. Creators of the game refer to motifs from Greek, Anglo-Saxon, Roman and Chinese mythology. Conducted research has shown that the image of the threads and mythological characters used in the game is somewhat distorted compared to the original.

Key words: mythology, context, e-sport, virtual space

Мифологические реминисценции в польской и русской версиях игры *Dota 2*

Резюме

Статья посвящена проблеме использования отсылок к мифологическим персонажам в киберспортивных играх. Создатели игры обращаются к мотивам из греческой, англосаксонской, римской и китайской мифологии. Проведенное исследование показало, что изображение мифологических персонажей, используемых в игре, отличается по сравнению с образом, который функционирует в сфере мифологии и фольклора.

Ключевые слова: мифология, контекст, киберспорт, виртуальное пространство

Marcin Dziwisz, dr
ORCID: 0000-0002-8604-2353
Instytut Neofilologii
Uniwersytet Pedagogiczny
im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
e-mail: dziwiszmarcin1985@gmail.com

Marcin Dziwisz, PhD
Institute of Modern Languages
Pedagogical University of Cracow