

УДК 159.9:004  
ББК 77.056с.я92  
П86

EDITED BY ANTHONY M. BEAN, PHD

The Psychology of Zelda: Linking Our World to the Legend of Zelda Series  
Book, introduction, and “The Archetypal Attraction”  
copyright © 2019 by Anthony Bean

Foreword © 2019 by Shona and David Johnson

“Embodying the Virtual Hero” © 2019 by Jonathan Erickson

“It’s Dangerous to Go Alone” © 2019 by Stephen Kuniak

“The Nocturne of (Personal) Shadow” © 2019 by Louise Grann

“Unmasking Grief” © 2019 by Larisa A. Garski, Frederick Cary Shepard,  
and Emory Stephen Daniel, Jr.

“The Protective Power of Destiny” © 2019 by Larisa A. Garski and Justine Mastin

“The Quest for Meaning in the Legend of Zelda”  
© 2019 by Kelsey Klatka and Louise Grann

“The Song of the Ritos” © 2019 by Shane Tilton

“Triforce Heroes and Heroines” © 2019 by Angie Branham Mullins

“The Legend Herself” © 2019 by Melissa Huntley Omuro  
and Wind Goodfriend

Published by arrangement with BenBella Books, Inc.,  
and Folio Literary Management, LLC.

П86

**Психологический** анализ The Legend of Zelda. Сюжеты франшизы как отражение игрока / под редакцией Энто-ни Бина ; [перевод с английского П. С. Голованова]. — Москва : Эксмо, 2024. — 256 с.— (Легендарные компьютерные игры).

ISBN 978-5-04-188116-0

Сегодня франшиза The Legend of Zelda насчитывает более 30 различных частей. У нее обширная база фанатов по всему миру, среди которых есть и психологи. Они решили проанализировать игровую франшизу и ответить на ряд философских вопросов, которые она у них вызвала.

Как сюжет игр отражает нашу суть? Какие жизненные уроки мы можем извлечь из поисков Линка? Почему, несмотря на схожий сюжет, мы получаем удовольствие от новой части? Узнайте любимую серию с новой стороны!

УДК 159.9:004  
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-188116-0

© Голованов П.С., перевод на русский язык, 2024  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

---

Эта книга посвящается всем поклонникам

*The Legend of Zelda.*

А если вы считаете, что видеоигры не несут никакой  
психологической пользы, просто продолжайте читать.

---

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i> .....	9
<i>Введение</i> .....	13
<b>Воплощение виртуального героя: связь с самим собой</b> .....	17
<i>Джонатан Эриксон</i>	
<b>В одиночку идти опасно: путь героя в <i>The Legend of Zelda</i></b> .....	35
<i>Стивен Ф. Куниак</i>	
<b>Ноктюрн (наших) теней</b> .....	71
<i>Луиза Грэнн</i>	
<b>Притяжение к архетипам</b> .....	89
<i>Энтони М. Бин</i>	
<b>Срывая маску с горя: модель пяти стадий принятия горя Кюблер-Росс и <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i></b> .....	113
<i>Лариса А. Гарски, Ф. Кэри Шепард и Эмори С. Дэниел</i>	
<b>Оберегающая сила судьбы: посттравматический рост в <i>The Legend of Zelda</i></b> .....	139
<i>Лариса А. Гарски и Жюстин Мастен</i>	

<b>Поиск смысла в <i>The Legend of Zelda</i></b> .....	159
<i>Келси Клатка и Луиза Грэнн</i>	
<b>Песни рито: психология музыки в играх серии <i>The Legend of Zelda</i></b> .....	179
<i>Шейн Тилтон</i>	
<b>Герои и героини Трифорса: преодоление противоречий с помощью золотой силы</b> .....	199
<i>Энджи Брэнем Маллинс</i>	
<b>Сама легенда: от девы в беде до воплощения силы</b> .....	225
<i>Мелисса Хантли и Уинд Гудфренд</i>	
<i>Благодарности</i> .....	251
<i>О создателе сборника</i> .....	253



## ПРЕДИСЛОВИЕ

**С**ила. Храбрость. Мудрость. Именно об этих трех принципах рассказывают древние легенды Хайрула, и благодаря им волшебное королевство до сих пор не пало под натиском сил зла. Но и в привычной нам жизни, в которой не нашлось места магии, они важны не меньше. Используя силу, мы преодолеваем препятствия, встающие перед нами. Храбрость ведет нас к новым приключениям и свершениям, мудрость же толкает на поиски истины.

Возможно, именно благодаря этой параллели игры серии *The Legend of Zelda* уже более тридцати лет обретают все новых поклонников. Следование трем идеалам не только объединяет фрагменты священного артефакта Трифорса — оно помогает нам наладить связь с реальным миром и познакомиться с другими людьми, которые выбрали эти ценности в качестве жизненных ориентиров. И, разумеется, дает поклонникам игр о Линке возможность найти друг друга.

Скромный герой оказывается в самом сердце жестокого, полного злых чар и хаоса мира, вопреки всему одерживает победу за победой, а в конце концов отыскивает внутри себя истинную силу, способную преодолеть любые преграды. Такая простая идея, но как много она придает уверенности. С ее помощью мы сами находим в себе силы бросить вызов проблемам. И все же «Зельда» — это не просто история о Пути Героя. За три десятилетия она

из незамысловатой восьмибитной игры превратилась в потрясающий фэнтезийный эпик с богатой мифологией. Фанаты франшизы ждут не дождутся, когда им выпадет очередная возможность отправиться в Хайрул и разгадать его новые тайны и сокрытые в них смыслы.

Что до нас — наша жажда выйти за рамки игры стала так сильна, что мы загорелись идеей делиться ею с другими. Мы не просто искали единомышленников, столь же сильно увлеченных серией, — мы хотели создать места, где настоящие фанаты могли бы собираться и делиться воспоминаниями, идеями, историями и теориями об обожаемых играх. В 2001 году мы независимо друг от друга запустили онлайн-площадки, посвященные *The Legend of Zelda*. Наши сайты помогли нам познакомиться с администраторами схожих ресурсов, ну а сами мы подружились. В конце концов часть получившейся компании решила объединить усилия и запустить такой мощный ресурс, какой никто из нас не осилил бы в одиночку. Так появился сайт *Zelda Universe*, который здравствует и поныне.

Но для нас двоих главное то, что «Зельда» свела нас друг с другом. Любовь к этим играм стала катализатором нашего общения: начав его как коллеги-вебмастера, мы продолжили как друзья, а затем безудержная преданность серии разожгла в нас страсть к приключениям, так что дружба переросла в нечто большее. Немудрено, что образ Трифорса занял важное место в нашей церемонии бракосочетания, а принципы силы, храбрости и мудрости мы использовали в своих свадебных клятвах.

Эти игры глубоко повлияли и на нашу биографию, и на жизнь каждого геймера, имевшего счастье познакомиться с ними. Эффект, который франшиза произвела на миллионы людей, действительно необыкновенен.

Вот почему нам так важна эта книга. Для нас, как фанатов, *The Legend of Zelda* — игры, что вдохновляют нас и обращаются к нашей человечности. Между собой и в фан-сообществе мы вели бессчетные дискуссии об этой серии, и чего там только не было — от едкой критики до самых безумных теорий. Мы пытались разобраться в сюжетах игр, их значении и взаимосвязи. И вы даже не представляете, как мы рады знать, что о том же самом размышляют психологи и клиницисты. Поразиительно: настоящие специалисты с хирургической точностью препарируют наши любимые игры, исследуя, в чем же заключается притягательная сила «Зельды».

Возможно, вы сами уже прошли Путь Героя, и *The Legend of Zelda* вдохновила вас на смелый шаг к личным свершениям. А может быть, одна из игр помогла вам справиться со сложным периодом в жизни. Не задумывались ли вы, что битва с Темным Линком так запомнилась потому, что вам самим пришлось сразиться со своей Тенью и осознать необходимость преодоления сомнений и неуверенности? Не доводилось ли вам размышлять, в чем заключается символизм *Majora's Mask* или почему музыка из любимых игр не выходит у вас из головы?

Книга затрагивает эти и многие другие темы. Подобно Линку, который исследует скрытые от обывателей уголки мира, мы отправимся в путешествие в человеческий разум. И что бы «Зельда» ни значила конкретно для вас, вы ясно увидите: да, в этой серии действительно есть нечто особенное.

Дэвид и Шона Джонсон,  
создатели и администраторы *Zelda Universe*  
[www.zeldauniverse.net](http://www.zeldauniverse.net)



# ВВЕДЕНИЕ

*Это для всех тайна<sup>1</sup>.*

Моблин, *The Legend of Zelda* (1986)

**П**родажи видеоигр исчисляются миллиардами долларов в год. Логично предположить, что практически каждый житель планеты играл хотя бы в одну — на компьютере, консоли или смартфоне. Почему они так популярны? Ответ лежит в области психологии — науки, которая изучает сознательные и бессознательные мотивы и причины наших поступков. Психология исключительно важна для понимания мощнейшего влияния видеоигр как формы собственно игры. Она может объяснить, почему виртуальные миры так притягательны. Рассмотрение психологических аспектов, лежащих в основе наших любимых сюжетов, помогает лучше понять персонажей, осознать, почему мы выбираем определенные игры, конкретные аватары или умения и что подвигает нас громить отвратительных монстров снова и снова. А еще эта непростая наука дает нам возможность постичь столь же непростой разум игроков.

---

<sup>1</sup> Пока вы не прочтете эту книгу, разумеется! — *Прим. авт.*

С момента релиза оригинальной *The Legend of Zelda* («Легенда о Зельде») в 1986 году уже миллионы геймеров вооружились мечом и щитом Линка в надежде одолеть злодея Ганона и стать спасителем Хайрула. Продано свыше 75 миллионов копий игр серии — минимум 19 релизов, 12 игровых платформ. Продолжительная и повсеместная популярность, а также темы героизма, испытаний и триумфа делают «Зельду» идеальной моделью для лучшего понимания психологических теорий и глубин нашей собственной психики.

Каждая из частей серии *The Legend of Zelda* повествует о тех же самых (или очень похожих) персонажах в декорациях одного виртуального мира; разнятся лишь зачины и временные отрезки. И все же повторения не убивают интерес — напротив, эти игры хочется проходить и перепроходить. В чем причина такой любви к франшизе? Какие психологические механизмы работают, когда мы играем в эти игры? Почему мы ассоциируем себя и свою жизнь с теми или иными персонажами и сюжетами? Подобными вопросами задавался каждый, кого «Зельда» увлекла и заставила задуматься: откуда такой бурный отклик в его душе.

Ответы даст книга, которую вы держите в руках. В ней собраны работы экспертов, приглашенных не только за познания в области психологии, но и за любовь к играм франшизы. Это краткий курс по концепциям, которые встречаются в серии с самого ее зарождения и по сей день. Они помогают более детально разобраться в механизмах, лежащих в основе комплексной психологической притягательности этих игр.

От вступления на Путь Героя, с которого начинается каждый сюжет в серии, до понимания архетипа Сироты

и его бессознательной связи с игроком — эта книга исследует психологические причины, по которым мы тянемся к Линку. Замечали ли вы, что в своей собственной истории Линк не произносит ни слова? Мы расскажем, почему это так важно. Прохождение *Majora's Mask* («Маска Маджоры») помогло вам справиться с горем или депрессией? Пойдет речь и о таком опыте.

А что насчет наводящего ужас Темного Линка — какую часть нашего «я» он представляет? Отмечали ли вы, как образ самой принцессы Зельды эволюционирует от игры к игре? Какие роли исполняют архетипы Героя, Богини и Злодея и как мы сталкиваемся с ними в реальной жизни? Почему музыка из «Зельды» так мощна и незабываема, что мы мурлычем эти мелодии, даже когда в руках нет геймпада? Вы узнаете и об этом. А параллельно книга будет поднимать новые вопросы о Линке и его товарищах.

Возьмите ее, поскольку опасно отправляться в путешествие в одиночку, и пусть знание и понимание, почему мы, геймеры, так любим эти игры, станет вашим оружием. Поднимите повыше Хайлийский щит и Высший меч и продолжайте путь, если хотите не только вспомнить игры серии *The Legend of Zelda*, но и узнать больше о себе и виртуальном мире, в котором мы провели так много времени.

Хочется надеяться, что ваше удовольствие от чтения книги будет не меньшим, чем наше — от любимых игр, рассказа о них и погружения в воспоминания.



# ВОПЛОЩЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО ГЕРОЯ: СВЯЗЬ С САМИМ СОБОЙ

Джонатан Эриксон

*Меч не имеет силы, пока отваги  
нет в руке, его держащей.*

Тень Героя, *Twilight Princess*  
(«Сумеречная принцесса», 2006)

**К**аждый поклонник серии *The Legend of Zelda* с большой долей вероятности познал опыт настоящего *превращения* в героя этих игр — Линка. Пусть лишь на несколько драгоценных мгновений, но непростая реальная жизнь оказывалась забыта. Вы начинали полностью отождествлять себя со скромным юношей, который мужал и учился новому в путешествии по вымышленному государству Хайрулу, чтобы побороть силы зла, угрожающие всему живому. В ранних играх спасение мира было напрямую связано с освобождением беспомощной Зельды, похищенной принцессы фантастического королевства. Однако за три десятка лет развития мифологии серии она из жертвы постепенно превратилась в партнера Линка, оказавшись потомком и воплощением богини Хайлии. Уже не раз Зельда с помощью героя изгоняла

демона Ганона и заключала злодея в другом измерении, возвращая покой и благополучие в родные края. Менялись эпохи, и цикл повторялся снова и снова: в час нужды появлялся Линк, готовый служить принцессе и дать отпор тьме. Каждый раз, когда геймер берет в руки новую игру серии, можно считать это приглашением. Приглашением в очередной раз сделаться спасителем мира, став самым неожиданным из героев — юношей по имени Линк.

Психологии есть что сказать об опыте превращения игрока в Линка. Можно, например, начать с механизма *проекции*, когда человек распространяет свои внутренние психологические аспекты на что-то в окружающем мире — или, в нашем случае, в виртуальном Хайруле. Поведенческие исследования аватаров и идентичности дают нам еще один кусочек головоломки, особенно если рассматривать их в тандеме с *теорией сознания*<sup>2</sup> — этот раздел когнитивной психологии стремится понять, как один разум осознает и представляет себе другие.

Разумеется, множество игр использует эти три концепции, чтобы побудить геймера отождествить себя с протагонистом. Но именно *The Legend of Zelda* (1986) стала первой. И серии до сих пор нет в этом равных.

## БЕЗГЛАСНЫЙ ГЕРОЙ

Во все годы существования франшизы неизменной остается одна важная деталь: Линк — немой протагонист<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> В русском языке аналог термина «теория сознания» (theory of mind) — понятие «эмоциональный интеллект». — *Прим. ред.*

<sup>3</sup> Линк озвучен только в неканоничных проектах, которыми не занималась Nintendo. Это американский мультсериал 1989 года и дилогия