

Хайло А. С.,
аспірант
Київського національного університету імені Т. Г. Шевченка
<https://orcid.org/0000-0002-1216-7399>

РЕЦЕПЦІЯ ТА ТРАНСФОРМАЦІЯ ОБРАЗУ ПАНА ТВАРДОВСЬКОГО У ВІДЕОГРІ «ВІДЬМАК 3: ДИКИЙ ГІН»

Анотація. У статті розглянуто образ пана Твардовського – легендарного чорнокнижника, відомого в польській та українській фольклорній і літературній традиції, – та його трансформацію в сучасному медійному просторі, зокрема у сюжетному доповненні «Серця з каменю» до відеогри «Відьмак 3: Дикий гін». Здійснено огляд праць, присвячених дослідженню образу пана Твардовського в літературі та фольклорі, а також праць, присвячених дослідженню різних аспектів названої відеогри. За допомогою компаративного аналізу досліджено, як розробники гри інтегрували традиційні образи Твардовського та диявола, як художньо переосмислили та адаптували мотиви угоди з дияволом, виконання трьох бажань, обману чорта та обману чортом. Віднайдено зв'язки сюжету та персонажів гри з рядом інших літературних творів. Проаналізовано, як ці традиційні мотиви були адаптовані розробниками студії CD Projekt Red у межах відеоігрового нарративу. Персонаж Ольгерд фон Еверець постає як переосмислений варіант Твардовського – шляхтич, який укладає договір із надприродною силою, прагнучи відновити статки та кохання, але втрачає здатність відчувати емоції, що призводить до особистої трагедії. Виведено алюзії до літературних джерел (А. Міцкевич, П. Гулак-Артемівський, І. Крашевський) та фольклорні мотиви, які у грі отримують нове художнє втілення. У дослідженні показано, як ці риси зберігаються та переосмислюються в образі Ольгерда фон. Простежено паралелі між класичними легендарними та ігровими сюжетами.

Особлива увага приділяється способам художньої інтерпретації: як розробники студії CD Projekt Red поєднали фольклорні мотиви з елементами романтизму, використали символіку польської шляхетської культури XVI–XVII ст., а також алюзії на твори європейських класиків, створивши оригінальний культурний синтез. Підведені підсумки, що «Серця з каменю» не є простою ремінісценцією класичної легенди, а становить сучасну форму її інтерпретації, у якій міфологічний матеріал поєднується з можливостями інтерактивного медіа. Таким чином, відеогра виступає інструментом переосмислення традиційних образів та сюжетів, надаючи їм нових семантичних і наративних вимірів.

Ключові слова: Пан Твардовський, польська література, відеогра, Міцкевич, Гулак-Артемівський, «Відьмак 3: Дикий гін», легенда, міфологія, мотив, образ, чорт, диявол.

Постановка проблеми. Легенди та перекази про пана Твардовського лягли в основу не одного художнього твору, як польських так і українських авторів, як, наприклад, балада А. Міцкевича «Пані Твардовська» (1822 р.), П. Гулака-Артемівського

«Твардовський» (1827 р.), повість Я. Барщевського «Шляхтич Завальня, або Білорусь у фантастичних оповіданнях» (1844 р.) та В. Сорошевського «Пан Твардовський, польський чорнокнижник» (1930 р.), романі І. Крашевського «Магістр Твардовський» (1840 р.). Питання досліджень художніх алюзій, інтерпретації та літературного переосмислення образу пана Твардовського неодноразово ставали предметом ґрунтовних наукових розвідок польського й українського літературознавства. Проте образ цього легендарного чорнокнижника та мотиви, що фігурують у творах про нього, можна знайти і в творах сучасної медіакультури, зокрема навіть у відеогрі, а саме у великому доповненні «Серця з каменю» до польської рольової відеогри «Відьмак 3: Дикий гін», і, на відміну від творів літератури, питання рецепції та ретрансляції цього образу в грі є недослідженим.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Перш за все, розглянемо праці, присвячені дослідженню образу пана Твардовського в контексті літературознавства та фольклористики. Однією з найбільш ґрунтовних наукових робіт є праця В. Шамшули «Пан Твардовський: польський варіант легенди про Фауста в слов'янській літературі: дослідження мотиву-історії» [1]. Аналізуючи широку джерельну базу, автор здійснює порівняльний аналіз легенди про пана Твардовського в контексті ширшої європейської фаустівської традиції та застосовує міждисциплінарний підхід, поєднуючи історію літератури, фольклористику, культурологію та компаративістику. В. Шамшула ставить за мету простежити історію появи мотиву угоди з дияволом у слов'янських літературах, визначити місце польського варіанта легенди у загальноєвропейському контексті та показати, як саме, коли та де з'явився пан Твардовський й ким він був, та як його образ поступово перейшов із фольклору в художню літературу. Паралельно вчений також досліджує питання можливих зв'язків та віднаходить схожі мотиви та мотиви між Твардовським та більш відомим в світі Фаустом.

Особливої уваги заслуговує літературознавча частина дослідження, у якій автор аналізує ключові твори, що закріпили образ Твардовського в культурній пам'яті: «Пані Твардовська» А. Міцкевича, «Твардовський» П. Гулака-Артемівського, роман «Магістр Твардовський» І. Крашевського, «Slza Twardowského» Я. Врхліцького. В. Шамшула аналізує, як у кожному з творів переосмислюється центральний мотив – угода з дияволом і спроба людини перевершити межі дозволеного. Тобто проблематика даного дослідження охоплює широке коло питань – від історичної достовірності персонажа та механізмів рецепції фольклорних.

Серед українських літературознавців питанням зацікавився О. Астаф'єв. В своїй статті «Міфологема пана Твардовського в однойменній повісті Юзефа Ігнація Крашевського» вчений проводить комплексне дослідження міфологеми пана Твардовського у творчості І. Крашевського в контексті європейської літературної традиції – від античних авторів до романтиків [2]. Автор ставить завдання з'ясувати, як саме польський письменник інтегрує народні легенди й фольклорні мотиви у структуру літературного твору, а також дослідити зв'язок повісті І. Крашевського «Магістр Твардовський» з іншими культурними текстами, зокрема з трагедією Й. Гете «Фауст», баладою Адама Міцкевича «Пані Твардовська» та українськими піснями, легендами, повістю про Саву Грудцина, творами Гулака-Артемовського, Юрія Клена та ін.

Поєднуючи історію та фольклористику, літературу та компаративістику О. Астаф'єв детально досліджує походження та еволюції образу Твардовського в легендах. Автор простежує генезу оповіді від польських хронік XVI століття, які згадують про «чорнокнижника при дворі Сигізмунда II Августа» [2, с. 117], до численних фольклорних варіантів, що побутували в Польщі та Україні. Наводяться джерела, які трактують Твардовського як історичну особу – «сина бондаря або купця, слухача лекцій Філіппа Меланхтона у Віттенберзькому університеті» » [2, с. 117], а також версії, що пов'язують його з постатями з інших європейських легендарних чаклунів – Фауста, Мерліна, Феоділа, Карула чи Кипріяна [2, с. 117]. Окрему увагу приділено міфологемі Твардовського у повісті Крашевського – через опис етапів життя героя, подвійного договору з дияволом, мотивів алхімії, омолодження, служіння чортів і фінальної сцени спасіння молитвою до Богородиці. Науковець вбачає в цьому синтез народної моралі та романтичної філософії, який перетворює Твардовського на «байронічного героя» – самотнього, розчарованого, інтелектуального індивіда, що веде внутрішню боротьбу між добром і злом [2, с. 122-123].

Праця К. Родигіна та М. Родигіна «Legends and Realities of Ukrainian Alchemy: The Cultural and Historical Reminiscences Doctor Faust – Pan Twardowski» відзначається залученням значного корпусу джерел з фольклористики, філософії, культурології, історії науки та навіть алхімії [3]. Метою статті є осмислення феномену алхімії в українському соціокультурному просторі через порівняльний аналіз сюжетів європейських легенд фаустівської традиції, зокрема легенд про пана Твардовського. Автори розглядають цей феномен у двох модусах – історичному та легендарному, наголошуючи, що «в українському середовищі прояви алхімії простежуються як у реальних історичних практиках, так і в легендарних або чарівницьких похідних» [3, с. 9]

Дослідження вирізняється глибоким аналізом походження легенди про пана Твардовського: автори простежують її генезу від індоєвропейського казкового мотиву «Коваль і диявол» [3, с. 6], до конкретних історичних та літературних форм пізньосередньовічного часу. У центрі дослідження перебуває постать пана Твардовського як шляхтича і чарівника, який, на думку вчених, уособлює не просто полонізований образ доктора Фауста, а рівнозначний архетип магічного знання.

Тематика інших наукових праць, які ми віднайшли під час роботи над нашим дослідженням, надзвичайно широка та різноманітна: для оцінки актуальності нашої теми, необхідно було

розглянути статті, пов'язані вже саме з відеогрою «Відьмак 3: Дикий гін», та виявити, які саме аспекти вже були досліджені. Відеогра – надзвичайно комплексне явище, яке поєднує в собі візуальний, аудіальний, наративний, мистецький та навіть кінестетичний рівні, і, відповідно, цікавить велике коло дослідників з різних наукових галузей: музикологія, філософія, культурологія, гейм дизайн, лінгвістика і навіть географія.

Так, Дж. Стівенс розглядає гру з точки зору музикології та етномузикології, досліджуючи, яким чином фольклоризм кодується на естетичному рівні у саундтреку відеогри [4]. Спираючись на трикомпонентну модель французького музичного семіотики Жана-Жака Натт'є автор аналізує, як гравець сприймає музику та її фольклорний вимір у грі, яким чином фольклоризм втілюється у музичному тексті через діяльність композиторів, а також як цей фольклоризм інтерпретується переважно західною англомовною аудиторією.

З. Бучкова зосереджується на релігійних мотивах та способах їх використання у віртуальних світах, створених цифровими іграми, зокрема «Відьмаком» [5]. Основною метою дослідниці є визначення базових термінологічних рамок, пов'язаних з цією проблематикою, та аналіз релігійних аспектів у контексті цифрового медіасередовища, здатності рольових відеоігор інтегрувати різноманітні релігійні елементи. З. Бучкова аналізує наративні елементи гри, пов'язані з релігією і духовністю, з метою виявити їхній вплив наратив гри та її смислову й художню складність.

У статті М. Бабрадж проаналізовано англомовну локалізацію гри та переклад польських культурних елементів [6]. Дослідниця розглядає поняття культури, окреслює культурні відмінності, а також коротко характеризує перекладацькі стратегії, аналізуючи методи відтворення культурно маркованих реалій у перекладі. Основну увагу М. Бабрадж приділяється тому, як елементи, притаманні польській культурі – зокрема кухня, легенди, звичаї, одяг, літературні алюзії та історичні реалії – були представлені англомовній аудиторії, а також оцінює ефективність застосованих перекладацьких рішень.

К. Янський розглядає прийоми побудови світу, застосовані у грі [7]. Мета дослідника – з'ясувати, які найкращі та найефективніші стратегії створення самодостатнього та правдоподібного вигаданого всесвіту. Вчений виводить основні характеристики ігрового простору, а також подає короткий огляд творчості А. Сапковського (як творця першоджерела вигаданого світу гри), після чого розглядає методи проектування, за допомогою яких у грі відтворюються топографія, архітектура, діяльність людей і нелюдей, а також надає довідкову інформацію про різні локації гри. Простір гри розглядається як самостійний онтологічний конструкт, а не лише як структурна основа для ігрового процесу.

Д. Баранова та П. Пановик проводять урбаністичний аналіз одного з віртуальних міст гри, Новіграда, що вважається одним із «найкраще відтворених міст у віртуальному просторі» завдяки масштабності, насиченості та внутрішньому районному поділу [8, с. 82]. Автори застосовують адаптовану просторову тріаду Лефевра, модель якої інтерпретують як спосіб категоризації взаємодії між гравцем і віртуальним містом. Новіград розглянуто як багаторівневу систему: дослідники аналізують його як просторово організоване місто з чітко означеною географією, економічною роллю, владними інституціями, соціальною стратифікацією та насильницькими практиками. Окремим

завданням дослідження є просторове розшарування міста, як мозаїки районів, організованих за економічною і соціальною ознакою, а не (як у середньовічних європейських містах) за ознакою етнічно-конфесійною [8, с. 84]. У статті також аналізується роль просторового досвіду гравця як одного із засобів емоційного залучення до гри.

Найближчою ж до нашої теми дослідження є праця Дж. Озгу, в якій вчений розглядає мотив угоди з дияволом, аналізуючи постать диявола в різних фольклорних текстах [9]. Автор вбачає цей образ як уособлення забороненого, але привабливого бажання. Метою дослідження є аналіз домінування мотиву бажання в сюжетах про угоду з дияволом у різних традиційних оповідях, а також з'ясування того, як відеогра ускладнює звичні для християнського фольклору уявлення про цей мотив завдяки своїй наративній структурі.

Мета статті. Дослідити, як саме розробники інтегрували та адаптували образ пана Твардовського у відеоігровий простір, які саме мотиви, відбиті в легендах та літературі, запозичили, та яких власних художніх інтерпретацій їм надали.

Виклад основного матеріалу дослідження. «Відьмак 3: Дикий гін» – фентезійна пригодницька рольова гра 2015 року, розроблена та видана польською студією CD Projekt Red, та є третьою грою однойменної серії (перші дві частини, «Відьмак» та «Відьмак 2: Убивці королів», вийшли 2007 та 2011 року відповідно). Випуск відбувся на широкий список платформ: PlayStation 4, Windows та Xbox One у травні 2015 року, версія для Nintendo Switch – у жовтні 2019 року, а версії для PlayStation 5 та Xbox Series X/S (з підзаголовком «Complete Edition») – у грудні 2022 року. Відтак, станом на травень 2025 року було продано понад 60 мільйонів одиниць гри, що робить її однією з найпопулярніших відеоігор усіх часів [10]. Третя гра є також найбільшою з трилогії: гравцю доступний відкритий світ, поділений на кілька різних регіонів та, крім центрального сюжету, наповнених безліччю великих та малих історій.

Гра отримала схвальні відгуки критиків за ігролад, оповідь, дизайн світу, механіки бою та візуальні ефекти, хоча й отримала незначну критику через технічні проблеми. Вона має понад 200 нагород «Гра року» та часто фігурує в списках найкращих відеоігор усіх часів, які складають різні відеоігрові видання та ЗМІ.

Ігрова серія створена за мотивами циклу фентезійних романів «Відьмак» польського письменника Анджея Сапковського, і сюжетно є прямим їх продовженням: події першої гри починаються за певний невизначений час після фіналу «Володарки озера», фінального роману циклу, і сюжет створений командою сценаристів студії. Як зазначив і Марцін Блаха, наративний директор CD Projekt Red в своєму інтерв'ю: «Жодна з ігор про Відьмака не є адаптацією в тому сенсі, що вони повторюють відому історію мовою комп'ютерної гри. Вони засновані на світі, створеному в оригіналі, плюс деяких персонажах, але всі історії вигадані нами» [11]. Гра, при цьому, не є «офіційним» продовженням циклу романів, адже участь А. Сапковського у розробці гри обмежувалася виключно створенням внутрішньоігрової мапи світу [12].

Відповідно, головні герої та велика кількість персонажів гри також запозичені з романів, проте розробники вдавалися до створення нових героїв: «Багато роботи вже виконано самим автором, а не нами: він [А. Сапковський] створив світ, персонажів, яких ми можемо використовувати. Звичайно, ми додаємо нових персонажів до оригінальних, оскільки в певний момент

джерело вичерпується – не можна знову і знову обробляти дані, отримані з книг» [11].

Події гри відбуваються у вигаданому світі, який містить численні паралелі із середньовічною Європою та її культурою. Виразно помітні впливи західнослов'янської культурної спадщини, скандинавських традицій, а також ремінісценції, що відсилають до Південної Франції та Італії, про що свідчать регіони, представлені в грі, їхня культура, топоніміка, архітектура тощо. Важливу роль для світобудови сеттингу має також слов'янський та європейський фольклор, що перейшло в гру з першоджерела адаптації – хоча сам А. Сапковський заперечує зв'язок своїх творів з фольклором або «слов'янськістю» та називає їх «чистим і канонічним фентезі» [13, с. 89], та попри те, саме «Відьмака» літературознавці та критики вивчають в контексті слов'янського фентезі, вбачаючи в романах і фольклорні мотиви та включення, нехай і художньо переосмислені (наприклад, одна з ключових подій книг буквально заснована на казковому мотиві дитини-несподіванки, яку батьки мусять віддати – в класифікації казкових мотивів Аарне-Томпсона постає під номером 756B S240: «Діти, яких мимоволі пообіцяли (продали)» [14, с. 260], або навіть й прями згадки Камелоту та персонажів і мотивів Артуріани). Розробники, в свою чергу, також орієнтувалися на традиційну та класичну культуру, яку вони так само переосмислювали. На питання про включення в гру елементів слов'янської дохристиянської міфології, М. Блаха зауважив, що хоча розробники й використовували ці елементи, проте головним джерелом натхнення доцільніше вважати літературу романтизму та твори початку ХХ століття: «Ми не сприймаємо цього монстра [потерча] так, як його сприймали праслов'янські люди, бо ми не маємо уявлення, яким було їхнє сприйняття цього монстра. У нас є сприйняття, якого нас навчили поети романтизму. Щоразу, коли ми звертаємося до джерел, ми вивчаємо не стару польську літературу чи археологічні посібники, а культуру, яка відсилає до цих елементів» [11].

Головний герой гри, роль якого на себе беруть гравці, Геральт з Рівії – відьмак, мисливець на чудовиськ, що шукає свою названу дочку, яка тікає від Дикого гону (інший фольклорний мотив, E501 за класифікацією індексу мотивів фольклорних історій С. Томпсона [15, с. 257]). Крім основного сюжету, гравець паралельно втягнутий у соціальні конфлікти, політичні інтриги, історичні перипетії – континент, на якому відбуваються події, населений як людьми, так і ельфами, гномами, монстрами та іншими істотами, що спричиняє міжрасові конфлікти, а імперія Нільфгаарду, яку очолює імператор Емгир вар Емрейс, вторглася до Північних Королівств та Реданію (назви королівств та політичний фон створені ще А. Сапковським в книгах). Додаткового «життя» світу гри додає також безліч додаткових, менших історій і підсюжетів (часто пов'язаних з контрактами полювання на монстрів), які гравець може як проходити, так і ігнорувати.

Один з таких додаткових сюжетів і містить історію, які цікавить нас в нашому дослідженні, а саме ланцюжок завдань з великого ігрового доповнення «Кам'яні серця». Доповнення додає в гру нові локації та персонажів, а також цілий ряд завдань – як побічних маленьких, так і центральний ланцюжок завдань, який є великою сюжетною історією, яка, власне, і натхненна легендами та творами про пана Твардовського. Чорнокнижника називають польським Фаустом, а час його життя відносять до епохи правління польського короля Сигізмунда

Августа, тобто до другої половини XVI століття [16, с. 367]. Існують також версії, що пан Твардовський був реальною історичною особою, сином бондаря, газди або купця, слухача лекцій німецького філолога і гуманіста Філіппа Меланхтона у Вітенберзькому університеті, а в Кракові пан Твардовський служив конюшим при дворі короля. За іншою версією, він був сином небагатого шляхтича і жив у тому ж місті [17].

В грі ми зустрічаємо персонажа на ім'я Ольгерд фон Еверец – одного з небагатьох персонажів гри, який явно представлений саме як польський дворянин XVI-XVII ст., а не просто як людина з невизначеного Середньовіччя, характерного для жанру фентезі. Про це свідчить одяг, зброя, зовнішній вигляд, світогляд та спосіб життя персонажа: високий, міцної статури рудоволосий чоловік, носить вуса і коротку бороду-щетину, а волосся на голові коротко підстрижене, з поголеними скронями та потилицею, залишеним зверху чубом (через що українські гравці часто висувують думку, що дизайн персонажа натхненний також і зовнішністю реєстрових козаків); у лівому вусі – невелика сережка-кільце. Костюм персонажа складається з розшитих чобіт, мисливських штанів, темного жупана з вишитим рослинним орнаментом і фіолетовими вилогами; під жупаном – сорочка з широко розстібнутим коміром.

Поверх жупана Ольгерд підперезаний широким пасом і двома ремнями, на одному з яких закріплена фамільна карабеля (шабля) та туба для паперів, а спереду за поясом – кинджал із вигнутою рукояткою. Карабеля також відсилає нас до польської шляхти або найзаможніших представників козацької еліти кінця XVII ст. [18, с. 171], в той час як туба для паперів може вказувати на прагнення до знань та вченість (адже Твардовський також виступає як обізнаний та освічений чоловік). На шії персонаж носить ланцюг, оздоблений рожевими дорожочинними камінням, а пальці на руках прикрашені численними перстнями та кільцями, що, разом з багато вишитим одягом, також вказує на шляхетне походження.

Згідно з сюжетом, Ольгерд фон Еверец народився в дворянській родині, й зростав разом з молодшим братом Вітовтом (імена персонажів відсилає нас до двох великих князів литовських і руських, що жили в XIV-XV ст.). Подорослішавши, він дещо розгульний та розбишацький спосіб життя. Згодом чоловік зустрів дівчину на ім'я Іріс, доньку іншого знатного роду, й між ними спалахнуло кохання. Обидві сім'ї домовилися про шлюб.

Проте родину спіткало нещастя: борги, невдалі інвестиції та неврожай призвели до фінансової руїни та банкрутства. Ситуацію ускладнив Горст Борсоді, власник аукціонного дому, який викупив борги фон Евереців та зажадав негайного повернення коштів, погрожуючи забрати в якості сплати все, що родина мала. Попри благання Ольгерда надати час на сплату, Борсоді відмовив, і маєток разом з усім майном було відібрано, й фон Евереці залишилися без даху над головою. Відтак, батьки Іріс розірвали домовленості про шлюб, адже не вважали прийнятним породнитися зі збіднілим родом. Натомість, коли в околицях перебував офірський (вигадана східна країна) кронпринц на ім'я Сірват, вони вирішили видати Іріс за нього. Ольгерд благав її втекти разом із ним, але дівчина не змогла розірвати зв'язок із родиною. У відчаї від втрати коханої Ольгерд вигукнув, що бажає, або принц перетворився на чудовисько, й, сам того не знаючи, прокляв його – принц перетворився на гігантську жабу. Тут ми бачимо також інший

казковий мотив, не пов'язаний з паном Твардовським, а саме перетворення королівської особи на жабу. Проте, як і в творах А. Сапковського, розробники переосмислюють його, надаючи іронічно-пародійного забарвлення: жаба гігантська, отруйна, житиме в каналізації та їстиме людей.

Згодом Ольгерд дізнався від мандрівної відьми про загадкову істоту, здатну виконувати бажання – Гонтера О'Дімма, або, як його також називають в грі, пана Дзеркало. Чоловік знаходить його та вкладає угоду, підписану кров'ю: в обмін на три бажання Ольгерд мав пожертвувати кимось із близьких – Іріс або Вітовта, а також через роки віддати свою душу. Умовою було для останнього також було те, що це станеться, коли Ольгерд та О'Дімм зустрінуться на місяці. Жертвою дворянин обрав брата, і наступного дня той загинув під час сутички з солдатами.

В цьому епізоді ми можемо побачити цілий ряд мотивів, пов'язаних з паном Твардовським: укладання договору з чортом (або дияволом), уособленням якого в грі можна вважати й пана Дзеркало; підписання угоди кров'ю; принесення жертви в обмін на бажання; зустріч в певному місці. З останнім Ольгерд зайшов навіть далі, ніж пан Твардовський, адже той вказав місце, до якого реально було потрапити – але якого шляхтич навмисне планував уникати – Риму. Персонаж гри, в свою чергу, вказав те, що, на його думку, було просто неможливим. Крім того, фігурування місяця можна згадати також відносно іншої деталі легенд про Твардовського – у фіналі він «застряг» саме на місяці, між небом та землею (коли чорт тягнув його до пекла, Твардовський, або, за іншими версіями, стара жінка, молилася Святій Діві Марії, й вона рятує його від пекла, проте до потрапити до раю чорнокнижник теж не може, тому вимушений сидіти на місяці до Страшного Суду [1, с. 212].

Щодо Гонтера О'Дімма, який нагадує образ чорта та диявола, є також інший цікавий факт: за словами Кароліни Стачири, старшого письменника команди розробників, його образ має й інші літературні джерела: його прототипом частково став Ліленд Гонт – головний персонаж роману Стівена Кінга «Нагальні речі», в якому він оселяється в маленькому містечку й відкриває антикварну крамницю, де пропонує мешканцям чарівні предмети, які можна придбати не за гроші, а в обмін на «послуги». Крім того, певну паралель із О'Дімом має й інший кінгівський персонаж – Волтер О'Дім (відомий також як Рендалл Флегг) із роману «Протистояння», який подорожує між світами, здійснюючи темні справи, і «навіть подібність їхніх імен не випадкова» [19]. Ми можемо також припустити, що ім'я «Гонтер» було також обране не випадково: враховуючи вплив на розробників літератури романтизму, можна згадати баладу А. Міцкевича, в якій чорт описувався як «Суций німець купцополій!» [20, с. 91], як і в Гулака-Артемовського «Та й стриб в комин; аж гульк – німець//Стоїть серед хати!» [21, с. 40] – в фольклорній традиції чортів часто наділяли рисами «нелюбого сусіда» [1, с. 216], а в українській сама назва «німець» також відсилала до образу «чужого», та того, хто не говорить нашою мовою. Також ім'я ігрового персонажа хоч і вигадане, проте дуже нагадує німецьке ім'я «Гюнтер» (нім. «Günther»).

Завдяки угоді з О'Дімом родина повернула собі статки, а сам Ольгерд також отримав безсмертя та певні надприродні сили. Він одружився з Іріс, однак виявилось, що дар безсмертя мав темний бік – Ольгерд поступово втрачав здатність відчувати емоції, зокрема й кохання. Шлюб занепав, а між подружжям

жам зростала відчуженість. Конфлікт завершився трагедією: у суперечці з батьком Іріс Ольгерд штовхнув його на кам'яну колону, що призвело до його смерті. Згодом, утративши будь-які почуття, він покинув маєток, залишивши дружині фіалкову троянду та листа з поясненнями.

Ми можемо знайти тут декілька фольклорних мотивів та літературних запозичень: по-перше, Твардовським керувала не лише жага до знань, а й сильне бажання впливати на свій світ, здійснювати політичну владу, насолоджуватися життям, бути успішним у протилежній статі (елемент мотиву Дон-Жуана) [1, с. 213], а також, відповідно, багатства [3, с. 6], і Ольгерд хотів повернути достатки родини та одружитися з коханою. По-друге, мотив втрати емоцій та почуттів до інших в обмін на бажання можна зустріти в казці німецького романтика Вільгельма Гауфа «Холодне серце», де головний герой віддає надприродній істоті своє живе серце за багатство (до речі, назва самого ігрового доповнення, «Серця з каменю», також може бути відсиланням саме на цей твір).

Через ряд певних подій Геральта, яким грає гравець, стає посередником для виконання трьох бажань Ольгерда перед тим, як пан Дзеркало забере його душу. Як і в літературних творах, герой загадує «неможливі» бажання: повернути дім Максиміліана Борсоді (перша думка – аукціонний дім, відповідно, принести цілу будівлю – неможливо), дати брату Ольгерда можливість пережити «найкращий день у житті» (Вітовт на той момент давно мертвий, що також робить завдання неможливим) та дістати фіалкову троянду, подаровану Іріс (на момент, коли гравець отримує це завдання, він ще не знає, що Іріс теж померла).

Перше бажання виконується тим, що «Дім Борсоді» виявляється іграшковим коштовним макетом справжнього аукціонного дому. Друге – гравець має знайти та проникнути в гробницю, де похований Вітовт, й О'Дімм повертає дух чоловіка з потойбіччя, вселяючи його в тіло Геральта на один день, який той має провести на святкуванні весілля. Для виконання ж третього бажання Геральт вирушає до закинутого маєтку Евереців, де дізнається, що Іріс поступово зів'яла, покинута та забута, й повернулася мстивим духом. Троянда так само давно стліла. Проте поховавши та упокоївши дух, герой дізнається, що одна з картин, намальованих дівчиною, увібрала в себе частину її свідомості, й пройшовши головоломки в тому вигаданому світі гравець може знайти фіалкову троянду. Завдання, звичайно, відрізняються від тих, які давав чортам пан Твардовський. Попри те, ми все одно можемо побачити певні алюзії: картина (оживити намальованого коня) та будинок (звести за одну ніч дім із неможливих матеріалів). Третє завдання відрізняється найбільше, проте також пов'язане саме з дружиною чорнокнижника. Найбільша ж відмінність між літературними та легендарними мотивами Твардовського та ігровими Ольгерда тут полягає в тому, що ігрові позбавлені комізму у зображенні чортів та певної їхньої нерозумності, в той час як пан Дзеркало серйозно й хитро виконує всі завдання Ольгерда.

Після виконання всіх завдань, персонажі мали зустрітися в лісі, на руїнах старого храму. О'Дімм прилітає з неба, з'являючись на фоні повного місяця, й вимагає фінальної плати. Ольгерд впевнено заявляє, що остання умова – зустріч на місяці, – не виконана. Пан Дзеркало здіймає вітер, який розганяє опале листя та пісок з підлоги руїн, і погляду героїв і гравця відкри-

вається величезна мозаїка місяця, на якій стоять персонажі. О'Дімм перехитрив Ольгерда, так само як чорт перехитрив Твардовського з корчмою «Рим».

Фінал історії може різнитися, адже особливості жанру рольової гри полягає в тому, що часто гравець обирає, яким буде фінал історії. Якщо гравець обирає, щоб Геральт не втручався, О'Дімм забирав душу Ольгерда. Якщо ж гравець обирає втрутитися, то Геральт кине виклик пану Дзеркало – зіграти з ним в гру на душу Ольгерда та свою. Тоді О'Дімм загадує загадку, яка одночасно є й випробуванням, яку гравець має вирішити і таким чином перемогти, звільнити душу Ольгерда. Загадка звучить наступним чином: «To all things and men I appertain, and yet by some am shunned and disdained. Fondle me and ogle me till you're insane, but no blow can harm me, cause me pain. Children delight in me, elders take fright. Cry, and I weep; yawn, and I sleep; smile, and I too shall grin», а випробування полягає в тому, що пан Дзеркало відправляє Геральта в інший вимір, який виглядає наче дивний та темний закинутий маєток, де гравець має знайти те, про що йдеться в загадці. Відгадка – віддзеркалення, проте всі дзеркала, які знаходить відьмак, О'Дімм розбиває, не даючи побачити відображення. Тоді можна вирішити все хитрістю – знайти спосіб пустити воду у висохлий фонтан, і подивитися на своє відображення у воді. Мотив проходження певного випробування та відгадування загадки, щоб перемогти надприродно істоту також є поширеним у фольклорі.

Висновки. Образ пана Твардовського має сформовану літературну і фольклорну традицію в польській та українській культурі (А. Міцкевич, П. Гулак-Артемівський, І. Крашевський та ін.), і ця традиція вже докладно досліджувалася в наукових працях, зокрема у В. Шамшули, О. Астаф'єва, К. Родигіна та М. Родигіна.

Сюжетне ігрове доповнення «Серця з каменю» до гри «Відьмак 3: Дикий гін» містить широке коло ключових мотивів та образів, відомих із легенд та літературних творів про пана Твардовського: угода з надприродною силою, підписання договору кров'ю, виконання трьох бажань, відтермінована плата за бажане, буквальне тлумачення умов договору («зустріч на місяці»), руйнівні наслідки угоди для героя, зокрема в особистому житті.

Постать Ольгерда фон Евереча у грі функціонує як переосмислений варіант чорнокнижника-шляхтича: героя, що прагне багатства, кохання та соціального відновлення, вдається до договору з надприродною силою і внаслідок цього втрачає людяність, родину та кохання, та зрештою опиняється перед загрозою віддати душу дияволу.

Можна зробити висновок, що гра не лише цитує мотиви легенд про пана Твардовського, а й інтегрує їх у свою наративну структуру, переносячи традиційний сюжет угоди з дияволом у формат сучасного інтерактивного медіа, надаючи гравцям новий культурний досвід та розширюючи способи, за допомогою яких гравець може взаємодіяти літературою та усною культурною спадщиною. «Серця з каменю» не є простою ремінісценцією класичної легенди, а становить сучасну форму її інтерпретації, у якій міфологічний та літературний матеріали поєднуються з можливостями інтерактивного медіа. Таким чином, відеогра виступає інструментом переосмислення традиційних образів та сюжетів, надаючи їм нових семантичних і наративних вимірів.

Література:

- Schamschula W. Pan Twardowski: The Polish Variant of the Faust Legend in Slavic Literatures: A Study in Motif History. California Slavic Studies, Volume XIV. Berkeley: University of California Press, 1992. pp. 209-231.
- Астаф'єв О. Міфологема Пана Твардовського в однойменній повісті Юзефа Ігнація Крашевського. *Київські полоністичні студії*. 2013. Т. 22. С. 117-125.
- Rodyhin K., Rodyhin M. Legends and Realities of Ukrainian Alchemy: The Cultural and Historical Reminiscences Doctor Faust – Pan Twardowski. *Skhid*, 2021. 1(165). pp. 5-11.
- Stevens J. Child of the Elder Blood: A Semiotics of Folklorism in the Soundtrack of The Witcher 3: Wild Hunt. *Games and Culture*, 2020. 16(5). pp. 538-556.
- Bučková, Z. Religious motives as part of virtual reality created by the digital game «The Witcher 3: Wild Hunt». *European Journal of Science and Theology*, 2019. 15. pp. 223-233.
- Babraj M. The English Translation of Polish Cultural References in the Video Game The Witcher 3: Wild Hunt. *Studies in Polish Linguistics*, 2025. 20(1). pp. 1-22.
- Jański K. Creation of the fictional world in The Witcher 3: Wild Hunt. *Homo Ludens*, 2018. 1(11). pp. 117-133.
- Баранова Д., Пановик П. Урбаністичний аналіз віртуального міста Новіград (з відеогри «Відьмак 3: Дикий Гін»). *Реалії, проблеми та перспективи розвитку географії, екології, туризму та сфери гостинності в Україні: матеріали XXIV-ої Всеукраїнської студентсько-аспірантської наукової конференції (м. Львів, 8–9 червня 2023 року)*. Львів: ЛНУ ім. Івана Франка, 2023. С. 82-86.
- Özgü C. The Devil in the Mirror: Projections of Desire from Folk Tales to Witcher 3: The Wild Hunt. *Games and Culture*, 2024. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120241255417> (дата звернення: 14.10.2025).
- D'Angelo W. The Witcher 3 Sales Top 60 Million Units, Cyberpunk 2077: Phantom Liberty Sales Top 10 Million Units – Sales. *VGChartz*, 2025 URL: <https://www.vgchartz.com/article/464798/the-witcher-3-sales-top-60-million-units-cyberpunk-2077-phantom-liberty-sales-top-10-million-units/> (дата звернення: 13.10.2025).
- Culture.pl. Creating The Witcher's World: An Interview with Marcin Blacha of CD Projekt Red. *Culture.pl: Series Romanticism*, 2016. URL: <https://culture.pl/en/article/creating-the-witchers-world-an-interview-with-marcin-blacha-of-cd-projekt-red> (дата звернення: 12.10.2025).
- Mysiak K. Wiedźmin 3: Dzikie Gon – kompendium wiedzy [Aktualizacja #30: wsparcie dla PS4 Pro, Devil's Pit Mod i inne]. *Gry Online*, 2017. URL: <https://www.gry-online.pl/newsroom/wiedzmin-3-dzikie-gon-kompendium-wiedzy-aktualizacja-30-wsparcie-dla-ps4-pro-devils-pit-mod-i-inne/z114c36> (дата звернення: 13.10.2025).
- Мусієнко О. С. Слов'янське фентезі. Феномен Сапковського. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*, 2021. 27-28. С. 89-103.
- Aarne A., Thompson S. The Types of the Folktale. A Classification and Bibliography. Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1961. 584 p.
- Thompson S. The Folktale. University of California Press, 1977. 510 p.
- Тиводар М. Етнологія. Л.: Видавництво «Світ», 2004. 624 с.
- Погорєцький В. Пан Твардовський і його авантюри (невідомі сторінки з історії українсько-польських літературних стосунків). *Золота пектораль*, 2020. URL: <https://zolotapektoral.te.ua/пан-твардовський-і-його-авантюри-неві/> (дата звернення: 15.10.2025).
- Тоїчкін Д. В. Клинка зброя козацької старшини XVI – першої половини XIX ст.: проблеми атрибуції та класифікації. Київ: Ін-т історії України НАН України, 2013. 463 с.
- McKeand K. The making of The Witcher 3's greatest villain. *Eurogamer*, 2016. URL: <https://www.eurogamer.net/the-making-of-the-witcher-3s-greatest-villain> (дата звернення: 14.10.2025).
- Міцкевич А. Адам Міцкевич. У дружньому домі / упоряд. В. Моторний, А. Титаренко. Львів: Каменяр, 1994. 191 с.
- Гулак-Артемівський П. Твори / упоряд. Б. Деркач. Київ: Видавництво художньої літератури «Дніпро», 1978. 159 с.
- Прочко Ю. Договір з дияволом: західна і східна традиції. *Львівський історичний клуб*, 2017. URL: <https://lvivmedievalclub.wordpress.com/2017/02/02/договір-з-дияволом-міфи-традиц/> (дата звернення: 15.10.2025).
- Гауф В. Холодне серце. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=10239> (дата звернення: 14.10.2025).

Khailo A. Reception and transformation of the image of Pan Twardowski in the video game «The Witcher 3: Wild Hunt»

Summary. The article examines the image of Pan Twardowski – a legendary warlock known in Polish and Ukrainian folklore and literary traditions, – and his transformation in the modern media space, in particular in the plot related DLC “Hearts of Stone” for the video game “The Witcher 3: Wild Hunt”. A review of studies, devoted to the study of the image of Twardowski in literature and folklore, as well as studies that research various aspects of the aforementioned video game, was conducted. Using comparative analysis, this article analyses how the game developers integrated the traditional images of Twardowski and the devil, how they artistically reinterpreted and adapted the motifs of the deal with the devil, the fulfilment of three wishes, the deception of the devil and deception by the devil. Connections between the plot and characters of the game with a number of other literary works were found. It has been analyzed how these traditional motifs have been adapted by the developers of the CD Projekt Red studio within the framework of the video game narrative. The character Olgerd von Everets appears as a reinterpreted version of Twardovsky – a nobleman who makes a pact with a supernatural force, seeking to restore his fortune and love, but loses the ability to feel emotions, which leads to a personal tragedy. Allusions to literary sources (A. Mickiewicz, P. Hulak-Artemovsky, I. Krashevsky) and folklore motifs that receive a new artistic embodiment in the game have been deduced. The study shows how these features are preserved and reinterpreted in the image of Olgerd von. Parallels between classical legendary and game plots have been traced. Particular attention is paid to the methods of artistic interpretation: how the developers of the CD Projekt Red studio combined folklore motifs with elements of romanticism, used the symbolism of Polish noble culture of the 16th–17th centuries, as well as allusions to the works of European classics, creating an original cultural synthesis. It is concluded that “Hearts of Stone” is not a simple reminiscence of a classical legend, but is a modern form of its interpretation, in which mythological material is combined with the possibilities of interactive media. Thus, the video game acts as a tool for rethinking traditional images and plots, giving them new semantic and narrative dimensions.

Key words: Pan Twardowski, Polish literature, video game, Mickiewicz, Hulak-Artemowski, "The Witcher 3: Wild Hunt", legend, mythology, motif, image, devil.

Дата першого надходження рукопису
до видання: 17.10.2025

Дата прийнятого до друку рукопису
після рецензування: 18.11.2025

Дата публікації: 30.12.2025