



**Между присутствием и отсутствием:
интерплейслицитная природа образа Вергилия
в игровой вселенной «Devil May Cry»**

Кирилл Владимирович Каменский

Курский государственный университет,
Курск, Российская Федерация
E-mail: deconstruction@internet.ru

Аннотация. В статье на материале игровой серии «Devil May Cry» (2001, 2005, 2015, 2019) с привлечением манги и новеллы по данной серии анализируется образ Вергилия. Актуальность исследования обусловлена недостаточной разработанностью филологических методов анализа персонажей видеоигр как сложных нарративных систем, а также необходимостью апробации нового интерплейслицитного подхода («междуместного» анализа). В отличие от традиционного интертекстуального анализа, интерплейслицитный подход целенаправленно фокусируется на лакунах, умолчаниях, разрывах и граничных зонах между явным и скрытым, рассматривая их как основные смыслонесущие механизмы. Образ Вергилия рассматривается не как линейно развертывающаяся биография, а как репрезентативная модель «междуместного» персонажа, идентичность которого конструируется через смысловые лакуны, трансформации и интертекстуальные связи. Уникальность исследования заключается в комплексном применении структурно-семиотического, герменевтического и нарратологического методов в сочетании с интерплейслицитным анализом, что позволяет выявить неявные механизмы смыслопорождения в видеоигровом нарративе. Научный вклад автора состоит в реконструкции хронологии Вергилия как последовательности кризисов идентичности (травма детства, цикл поражений, раскол личности), в систематизации типов «междуместий» (лакуны, трансформации, феномен «присутствия-в-отсутствии») применительно к исследуемому материалу, а также в установлении аллюзивных связей образа с поэзией Уильяма Блейка и «Божественной комедией» Данте Алигьери. В результате проведенного исследования показано, что многочисленные нарративные пропуски (ненаблюдаемые сражения, неописанные периоды) функционируют в качестве активных «не-мест», провоцирующих интерпретационную активность. Основным выводом статьи состоит в том, что семантическая сложность Вергилия обусловлена его принципиальной незавершенностью и неустойчивостью: он существует не столько в событиях, сколько между ними, а многочисленные нарративные пропуски в его истории функционируют как продуктивные зоны смыслопорождения. Научная значимость работы заключается в демонстрации эвристического потенциала междуместного подхода применительно к видеоигровым персонажам, что открывает перспективы для дальнейших исследований в области филологии цифровых нарративов.

Ключевые слова: интерплейслицитность, видеоигровой нарратив, «Devil May Cry», Вергилий, Уильям Блейк, Данте Алигьери, лакуны, трансформация идентичности, междуместия, аллюзия

Для цитирования: Каменский, К.В., 2026. Между присутствием и отсутствием: интерплейслицитная природа образа Вергилия в игровой вселенной «Devil May Cry», *Уфимский гуманитарный журнал*, т. 3, № 2, с. 157–170. <https://doi.org/10.31833/sifk/2026.3.2.14>

**Between presence and absence:
interplaceslicial nature of Vergil's character
in the "Devil May Cry" game universe**

Kirill V. Kamensky

Kursk State University,
Kursk, Russian Federation
E-mail: deconstruction@internet.ru

Abstract. In an article on the material of the game series "Devil May Cry" (2001, 2005, 2015, 2019) the image of Virgil is analyzed using manga and short stories based on this series. The relevance of the research is due to the lack of development of philological methods for analyzing video game characters as complex narrative systems, as well as the need to test a new interplaceslicial approach. In contrast to traditional intertextual analysis, the interplaceslicial approach purposefully focuses on gaps, omissions and boundary zones between the explicit and the hidden, considering them as the main semantic mechanisms. The image of Virgil is considered not as a linearly unfolding biography, but as a representative model of an "interpersonal" character, whose identity is constructed through semantic gaps, transformations and intertextual connections. The uniqueness of the research lies in the complex application of structural-semiotic, hermeneutical and narratological methods in combination with an interplaceslicial analysis, which makes it possible to identify the implicit mechanisms of meaning generation in the video game narrative. The author's scientific contribution consists in reconstructing Virgil's chronology as a sequence of identity crises (childhood trauma, cycle of defeats, split personality), in systematizing the types of "interpersonal spaces" (gaps, transformations, the phenomenon of "presence-in-absence") in relation to the studied material, as well as in establishing allusive links of the image with the poetry of William Blake and *The Divine Comedy* by Dante Alighieri. As a result of the conducted research, it is shown that numerous narrative omissions (unobserved battles, undescribed periods) function as active "non-places" provoking interpretative activity. The main conclusion of the article is that the semantic complexity of Virgil is due to its fundamental incompleteness and instability: it exists not so much in events as between them, and numerous narrative gaps in its history function as productive zones of semantic generation. The scientific significance of the work lies in demonstrating the heuristic potential of an interplaceslicial approach in relation to video game characters, which opens up prospects for further research in the field of the philology of digital narratives.

Keywords: interplaceslicity, video game narrative, Devil May Cry, Vergil, William Blake, Dante Alighieri, lacunae, identity transformation, interplaces, allusion

For citation: Kamensky, K.V., 2026, Between presence and absence: the interplaceslicity nature of Vergil's character in the "Devil May Cry" game universe, *Ufa Humanitarian Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 157–170. (In Russ.) <https://doi.org/10.31833/sifk/2026.3.2.14>

Введение

В современных медиаисследованиях видеоигры признаются сложными нарративными системами [Терехов, 2025; Ключев, 2022; Самойлова, Шаев, 2016; Jenkins, 2004], к исследованию которых в силу их объективных особенностей (ризоматичности, полидискурсивности, интермедальности, эклектизма, иммерсивного характера [Курносков, 2025; Галанина, Шаев, 2020]) необходим особый подход. В (пост)постмодернистской парадигме правомерно рассматривать видеоигры как особые виртуальные/игровые нарративы [Самойлова, Шаев, 2016; Jenkins, 2004], то есть художественные медиатексты, которые могут быть объектами культурологических, философских, психологических и филологических исследований.

Одним из влиятельных и перспективных для гуманитарного изучения видеоигровых объектов, на наш взгляд, является серия «Devil May Cry», стоящая у истоков слэшера, представляющего собой «жанр видеоигр, основу геймплея которых составляют сражения с использованием оружия ближнего боя. Характерной особенностью является применение пользователями комбинаций, или "комбо". Они представлены связками, сочетающими в себе легкие и сильные атаки по врагам» [Колесникова, 2024]. На современном этапе имеется сравнительно небольшое количество исследований указанного объекта, охватывающее такие узкие аспекты игровой серии и ее восприятия, как концепт «загробный мир» [Беляев, Лукашина, Тезина, 2022: 116], теократия в

«Devil May Cry 4» [Самтенко, 2020], перевод игры и проблема его политкорректности [Киреева, 2020; Киреева, 2021; Киреева, 2022], интертекстуальные связи «Devil May Cry 5» с творчеством У. Блейка [Штейнбрехер, Савельев, 2022], психология неуверенности Неро [Thong, Widianingtyas, 2023]. Рассмотрение видеоигрового сюжета и мира, отдельных механик, персонажей при этом в отечественном научном поле на данный момент отсутствует. Данное исследование призвано отчасти восполнить этот пробел посредством обращения к литературоведческому рассмотрению образа Вергилия, одного из центральных героев серии «Devil May Cry».

Несмотря на растущее число работ по виртуальному нарративу, филологический анализ видеоигрового персонажа как сложной смысловой структуры, конструируемой не только через прямые высказывания и действия, но и через лакуны, сюжетные пропуски и неявные связи, остается недостаточно разработанным. Выбор серии «Devil May Cry» в качестве объекта анализа не случаен. Жанр слэшера, к которому принадлежат игры серии, характеризуется повторяющимися схватками и высокой степенью нарративной дискретности: история зачастую разворачивается не линейно, а подаётся фрагментарно, через заставки, внутриигровые диалоги и геймплейные маркеры. Это может создавать множество смысловых разрывов и пустот между игровыми уровнями и не представленными в сюжете периодами жизни персонажей. Именно поэтому образ Вергилия, чья биография в серии состоит из ряда исчезновений и трансформаций, оказывается идеальным объектом для междуместного анализа, нацеленного на реконструкцию смыслов в зонах неопределенности.

Важно подчеркнуть, что интерплейслицитный (междуместный) подход, разрабатываемый К.А. Хабириным и С.В. Рудаковой [Хабиринов, Рудакова, 2025] на материале постмодернистской прозы, переносится на видеоигровую нарратив впервые. В отличие от литературных произведений, где лакуны порождаются исключительно авторским замыслом и текстовой структурой, в видеоиграх смысловые пустоты дополнительно создаются игровыми механиками: повторяемостью схваток, нелинейным прохождением, возможностью «быстрых концовок», а также выбором игрока (напр., прохождение за разных персонажей или на разной сложности). Эти особенности обогащают традиционную читательскую интерпретацию посредством интерактивного участия в раскрытии сложного повествовательного целого.

Исходя из описанного, новизна работы обусловлена, во-первых, отсутствием в современной отечественной науке развернутых филологических исследований образа Вергилия¹ в серии «Devil May Cry»; во-вторых, апробацией интерплейслицитного анализа на видеоигровом материале – метода, направленного на выявление имплицитных смыслов в зонах лакун, умолчаний и «не-мест». В отличие от интертекстуального анализа, который фокусируется на явных отсылках к другим текстам, и от нарратологического анализа, изучающего структуру повествования и временную организацию, интерплейслицитный подход целенаправленно исследует промежуточные зоны (пропуски, трансформации, границы между данным и отсутствующим), рассматривая их как самостоятельные смыслопорождающие механизмы.

Концепция интерплейслицитности (от англ. «inter» – ‘между’, ‘посреди’ и «place» – ‘место’) выступает современным аналитическим инструментом, возникшим на пересечении постмодернистской и метамодернистской практики толкования текста (в широком смысле, т. е. в том числе видеоигрового). Методология интерплейслицитного (междуместного) анализа разрабатывается К.А. Хабириным совместно с С.В. Рудаковой и используется при исследовании произведений литературы второй половины XX – начала XXI в.: в частности, романов «Люди в голом» А.А. Аствацатурова, «Между собакой и волком» С. Соколова, «Радуга земного тяготения» Т. Пинчона, «Бесконечная шутка» Д.Ф. Уоллеса, «Дом листьев» М.З. Данилевского [Khabirov, 2025: 55–61; Хабиринов, Рудакова, 2025: 2179–2187]. Данный тип анализа применяется с целью «максимально полного выявления авторских смыслов» и представляет собой «метод филологического исследования, направленный на выявление, реконструкцию и интерпретацию имплицитных, скрытых межтекстовых взаимодействий в художественном произведении, в том числе в сфере мифопоэтики, мотивных, культурных и иных коннотациях» [Хабиринов, Рудакова, 2025: 2178]. Главная методологическая инновация подхода заключается в переносе научного фокуса на те элементы, которые традиционно оставались на периферии филологической науки: лакуны, намеки, умолчания, размытые контуры, сознательные недосказанности, литературные «тени», разрывы, зоны неопределенности и др. С опорой на концепцию «не-мест»² М. Оже интерплейслицитный анализ «позволяет рассматривать художественный текст как пространство

¹ Стоит оговориться, что образ Вергилия частично рассматривается в исследовании [Цицер, 2025]. В нем, однако, основной темой является содержание музыкальной темы персонажа («Casey Edwards feat. Victor Borba – Bury the Light»), в то время как сам Вергилий представлен достаточно поверхностно.

² «Не-места» представляют собой пространства «без устойчивой идентичности и исторических привязок, где знаковые системы постоянно трансформируются» [Хабиринов, Рудакова, 2025: 2179].

взаимодействия фиксированных элементов и пространств недосказанности» [Хабиров, Рудакова, 2025: 2180]. Центральным объектом такого анализа становятся «междуместия» – смысловые фрагменты произведения, в которых стирается четкое разграничение между определенным и неизвестным, явным и сокрытым, произнесенным и невысказанным и т. д. Подобные участки отнюдь не являются смысловым вакуумом – они работают как концентрированные носители скрытых значений, требующих дешифровки: «...Промежуточные зоны могут быть как физическими пустотами текстового носителя (пробелы, интервалы, поля), так и концептуальными областями, воспринимаемыми читателем как семиотически не насыщенные, но способные порождать новые смыслы» [Хабиров, Рудакова, 2025: 2178].

Целью данной работы является демонстрация того, что взаимодействие «мест» и «не-мест» в истории Вергилия, а также его аллюзивные связи составляют основу семантической сложности образа, превращая его в продуктивную зону интерпретации. Исследование характеризуется комплексным подходом, сочетающим несколько литературоведческих методов. Элементы интерплейслицитного анализа позволяют выявить и интерпретировать «междуместия» – смысловые зоны на границе данного и отсутствующего. Структурно-семиотический метод используется для анализа бинарных оппозиций (человек/демон, разум/воображение и др.) и инвариантных схем трансформации персонажа. Герменевтический подход направлен на понимание лакун и умолчаний как осмысленных «не-мест», провоцирующих интерпретационную активность, а также на интерпретацию отдельных граней образа персонажа и фактов его истории. Нарратологический анализ применяется для изучения временных скачков, «пустот» и роли игровых механик как повествовательных коллапсов, (пере)определяющих онтологию игрового мира.

Апробация описанного подхода на материале видеоигр жанра «слэшер» (в частности, серии «Devil May Cry») методологически обоснована. В отличие от линейного литературного текста, игровой нарратив обладает интерактивной природой: лакуны здесь часто носят не только текстуальный, но и лудонарративный характер (пропущенные кат-сцены, необъяснимые переходы между уровнями, «закадровые» события и др.). Серия «Devil May Cry», будучи эталоном жанра, активно использует мифологизированный сюжет, где смыслы рождаются не столько в эксплицитных диалогах, сколько в игровых умолчаниях, трансмедийных отсылках и пространстве интерпретации игрока, определяющих специфику произведения виртуального нарратива [Галанина, Ветушинский, 2019; Jenkins, 2004]. Переход от постмодернистской литературы к видеоиграм сохраняет фокус на соотношении «мест» и «не-мест», но дополняет его измерением иммерсивности: игрок сам становится соавтором заполнения «междуместий» через выбор маршрута, стиль прохождения или обращение к лору за пределами основной игры. Стоит отметить, что фокус исследовательского внимания в данной статье будет направлен не на жанровые особенности слэшера на примере серии «Devil May Cry», а на образ конкретного героя (Вергилия), существующего в границах данной франшизы. Этот выбор позволяет максимально детально проследить, как именно «междуместия» работают на уровне индивидуального персонажа, и тем самым предложить модель анализа, применимую к другим героям интерактивных нарративов.

Материалом исследования служат практически все игры классической серии «Devil May Cry» [DMC 1, 2001; DMC 3, 2005; DMC 4, 2015; DMC 5, 2019] (кроме второй части и перезапуска «DmC: Devil May Cry»), но основной упор делается на работу с «Devil May Cry 5» [DMC 5, 2019]. Кроме того, упоминаются такие дополнительные источники, как манга и новелла по игровой серии.

Основная часть

Вергилий в том или ином виде присутствует почти в каждой части «Devil May Cry», за исключением второй: в «Devil May Cry» (2001) в виде Нело Анджело (Темного Ангела), в «Devil May Cry 3: Dante's Awakening» (2005) и «Devil May Cry 4: Special Edition» (2015) в виде стандартного брата-близнеца Данте, в «Devil May Cry 5» (2019) сразу в трех ипостасях: таинственного любителя поэзии V (Ви), могущественного демона Уризена и их синтеза, представленного непосредственно Вергилием. Кроме того, персонаж появляется в манге по первой, третьей и пятой частям «Devil May Cry», а его двойник Гилвер – также в новелле «Devil May Cry. Vol. 1» Г. Синьи. В соответствии с хронологией серии краткую фабулу персонажа можно представить следующим образом (см. табл.).

Хронологию присутствия Вергилия в серии можно свести к нескольким ключевым точкам, каждая из которых маркирована нарративным пропуском: появление персонажа в Фортуне ограничено двумя кат-сценами, представляющими в качестве «не-места» весь период его пребывания в городе; падение в бездну после финала «Devil May Cry 3: Dante's Awakening» и факт последующей битвы с Мундусом показаны лишь в секретной сцене, а сам процесс обращения в Нело Анджело и период между первой и пятой частями остаются «незаполненными». В «Devil May Cry 5» этот прием достигает апогея: Вергилий в своей истинной форме появляется только в

прологе и эпилоге, а основное игровое время его «присутствия» делегировано двум производным сущностям – V и Уризену.

Таблица. Лакуны в биографии Вергилия

Table. Gaps in Virgil's biography

<i>Временные границы</i>	<i>Содержание событий</i>	<i>Повествовательные лакуны</i>
Детство (отдельные сцены «Devil May Cry 5» и манги по этой части)	На семью совсем юных Данте и Вергилия нападают демоны. Ева, их мать, успевает спрятать первого близнеца в шкаф и, отправляясь на поиски второго, погибает. Вергилий, понимая, что никто не придет на помощь, вынужден сражаться с армией демонов в одиночку, чувствуя себя брошенным и одиноким.	Данное событие представлено фрагментарно. Не освящен существенный отрезок жизни героя после (его взросление и становление).
«Devil May Cry 4: Special Edition»	Вергилий посещает Фортуна с целью разыскать Орден Меча предположительно в надежде на то, что сможет узнать какую-либо информацию о своем отце – Спарде. В ходе посещения города Вергилий вступает в любовную связь с некоей женщиной, от которой впоследствии рождается Неро.	Неизвестны подробности пребывания Вергилия в Фортуна. Не раскрывается то, кем была мать Неро и что с ней произошло далее.
«Devil May Cry 3: Dante's Awakening»	В библиотеке некоего города Вергилий знакомится с Аркхэмом, сотрудничает с ним, чтобы провести обряд, в результате которого сможет получить силу Спарды. В рамках игры персонаж трижды сражается с Данте. Проиграв в последней схватке, отказывается вернуться в мир людей и вступает в бой с королём демонов Мундусом.	Сама битва с Мундусом не показана. В секретной сцене после титров обозначен лишь факт боя.
«Devil May Cry»	Вергилий был обращён Мундусом в Нело Анджело. В этой форме герой трижды сталкивается в поединке с Данте. Потерпев поражение в последнем бою, Нело Анджело растворяется в воздухе, оставляя амулет, благодаря которому Данте понимает, что сражался со своим братом Вергилием.	Не описываются обстоятельства подчинения Вергилия Мундусом, процесс трансформации героя в Нело Анджело, а также его дальнейшая судьба после поражения от Данте.
«Devil May Cry 5» и манга по этой части	Ослабленный Вергилий отрывает демоническую руку Неро, превращает ее в Ямато (меч, подаренный Вергилию отцом) и исчезает. Пронзая себя Ямато, распадается на две части: человека-загадку V и могущественного демона Уризена (главного босса игры). Когда Данте окончательно побеждает Уризена, V соединяет две разделенные сущности Вергилия в одну. После нескольких боев с Данте и Неро Вергилий отправляется совместно с братом-близнецом в ад, чтобы закрыть врата, ведущие в мир людей.	Не объясняются причины предельного ослабления Вергилия. Не раскрываются обстоятельства, предшествующие нахождению Неро. Пребывание Вергилия и Данте в мире демонов изображается только в общих чертах.

Таким образом, биография персонажа выстроена не как линейная цепь событий, а как последовательность смысловых разрывов, провоцирующих интерпретационную активность. С точки зрения интерплейслицитного подхода, историю Вергилия можно представить в качестве череды сменяющих друг друга кризисов идентичности, каждый из которых маркирует переход в новое «не-место» и оставляет за собой семантическую лакуну. Нападение демонов в детстве знаменует первичную «пустоту» (гибель матери, чувство брошенности), формирующую императив силы как компенсацию утраченной безопасности.

Стоит отметить, что поражения от Данте и Мундуса каждый раз разрешаются не смертью, но таинственным исчезновением и/или трансформацией (падением в бездну, испарением, перевоплощением). Эти моменты – ключевые нарративные лакуны: неизвестность судьбы персонажа после боя с Данте, неопределенность существования в период между обращением в Нело Анджело и возвращением в пятой части серии и т. д.

В ходе радикального самоотрицания Вергилий разделяется на чистую демоническую волю (Уризена) и постепенно слабеющую человеческую сущность (V). Данный акт – буквальное воплощение «междуместийности» как существования в разрыве, при котором ни одна часть героя не является целостной. Таким образом, история персонажа представляется не набором биографических фактов, а пространством тотальной недосказанности, формирующим продуктивный потенциал смыслопорождения.

Главной целью Вергилия является поиск абсолютной мощи, силы таких масштабов, против которой не смог бы устоять никто. Девизом персонажа служат слова: «I need more power» [DMC 3, 2005], переводящиеся как «Мне нужно больше силы». Зацикленность на данном аспекте развития проистекает из травмы ребенка, который оказался один в окружении орды демонических созданий и был вынужден самостоятельно с ними сражаться. Преодолев смерть, Вергилий понял, что, будучи слабым, не сможет защитить ни себя, ни кого-либо другого. Он старался отринуть все «человеческое, слишком человеческое» по Ф. Ницше, то есть ту часть, которую воспринимал как несовершенную и отдаляющую от достижения истинной силы. В «Devil May Cry 5» указанное стремление реализуется не только на мета-, но и на просто физическом уровне. В духе ницшеанской философии Вергилий осознает несовершенство и слабость человека, видит в нем лишь переходное звено, путь к сверхсуществу (ср. со словами из сочинения «Так говорил Заратустра»: «Человек – это канат, закрепленный между зверем и сверхчеловеком, – канат над пропастью» [Ницше, 2007: 15]). Разделяя единую сущность надвое, Вергилий, как ему кажется, обретает настоящее могущество в форме Уризена. Сила демона в рамках игры, действительно, впечатляет. Уже в «Прологе» игрок, привыкший к тому, что Данте расправляется со своими противниками шутя, играючи, видит, как легендарного охотника на демонов запросто побеждает некое дьявольское создание. V, Неро и, должно быть, сам игрок некоторое время считают, что Данте вовсе погиб после этого сражения.

В ходе сюжетного действия Уризен постепенно наращивает мощь посредством крови, поглощаемой демоническим деревом Клипот, а ближе к концу игры – с помощью плода данного дерева. Абсолют Уризена настолько показателен, что в «Прологе» и восьмой миссии игры канонично именно поражение. В случае победы над боссом в самом начале игры (или в ходе восьмой миссии) он с сожалением спрашивает самого себя: «Это все... на что я способен?»³ [DMC 5, 2019], а сама игра заканчивается (т. е. игрок получает быструю концовку). Любопытным фактом внутриигровой механики в этом случае является то, что победа над Уризенем в указанных сегментах игры открывает следующий режим сложности (то есть если игрок изначально проходил игру в рамках среднего «Охотника на демонов», то по достижении быстрой концовки ему моментально откроется сложный уровень «Сын Спарды»; если игрок проходил игру на «Сыне Спарды», то ему откроется самый сложный режим «Данте должен умереть»). Данную особенность прохождения можно интерпретировать как переагрузку самого мира «Devil May Cry 5», после которой игроку предлагается сразиться со все более и более могущественной версией босса. Этот геймплейный прием – возможность «неканоничной» победы – создает онтологическое «междуместие»: игрок одновременно знает, что канон требует поражения, но может эмпирически пережить победу. Таким образом, внутриигровая реальность расщепляется на две версии, а Вергилий (в образе Уризена) предстает как существо, которое можно одолеть, но нельзя окончательно уничтожить в рамках основного сюжета. Такая механика превращает каждое сражение с ним в пограничную зону между поражением и победой, что коррелирует с экзистенциальной «не-локализуемостью» самого персонажа.

Рассматривая «Devil May Cry 5» под углом интерплейслицитного анализа, стоит отметить структурообразующее противопоставление «мест» и «не-мест» в сюжете игры. Сущность Вергилия, как уже отмечалось, здесь воплощается в трех персонажах, их которых в нарративной ткани наиболее активно присутствуют V и Уризен. Вергилий, как цельный герой, появляется лишь в начале и конце видеоигрового произведения, обрамляя пространство своего отсутствия. Хотя Уризен и V являются соответственно демонической и человеческой частями Вергилия, они все же к нему не сводятся, поскольку представляют собой разделенную сумму его особенностей, а не их интеграцию. Тем не менее через серию намеков, умолчаний и разрывов образ Вергилия формируется и в основной части игры. Следовательно, прямо не артикулированный и не представленный облик персонажа пронизывает «Devil May Cry 5» насквозь, создавая уникальный конструкт

³ Здесь и далее цитаты из видеоигр приводятся в соответствии с официальной локализацией.

«присутствия-в-отсутствии» (или «мнимого присутствия»). С целью установления предельных черт личности Вергилия обратимся к рассмотрению Уризена и V, через которых в рамках основного видеоигрового процесса воплощаются определенные характеристики исследуемого персонажа.

Говоря о семантике образа главного босса, следует отметить, что Уризен репрезентирует дьявольский (во всех смыслах) расчет Вергилия на достижение всемогущества. При этом демон становится заложником своей жажды силы, упуская за стремлением к ней и обыденность, и поэзию жизни, и обычные ее радости, и многое другое «слишком человеческое» – все то, что в качестве «балласта» осталось у V.

V представляет собой загадочную личность, способную управлять отрядом из трех демонов и поглощать силу других адских созданий с помощью трости. Поведение утонченного V, его изысканность и романтический флер разительно отличают данного героя и от брутального трикстера Данте, и от юного охотника на демонов Неро. Экцентricность образа V проявляется, например, в том, что, даже находясь в пылу сражения, он не упускает ни одной возможности процитировать стихи английского поэта У. Блейка. Так, «будучи “человеческой” ипостасью Вергилия, V перед тем, как ответить на вопрос Данте о его имени, произносит строки из стихотворения “Infant joy”:

“I have no name I am but two days old. Нет у меня имени, мне всего лишь два дня отроду” <...>. Здесь цитата Блейка вплетена в речь героя как нельзя органично, так как V было действительно только два дня отроду, судя по фабуле игры» [Штейнбрехер, Савельев, 2022: 158]. Если Уризен воплощает замкнутую в себе и своей могущественности самость, полностью полагается на собственную силу, то V осознает свою слабость и сражается не сам, а посредством фамильяров. Ближе к концу игры Уризен, воплощая максимум Вергилия, становится все сильнее и сильнее, в то время как V начинает постепенно слабеть, буквально рассыпаться. Так ярко противопоставляя персонажей, «Сарсом» наводит эрудированного игрока на мысль, что V представляет собой сознательное, аполлоническое, светлое и созидательное начало, в то время как Уризен соотносится с бессознательной, дионисийской, темной и разрушительной стихией.

Разработчики игры неслучайно называют одного из персонажей Уризенем, а в уста другого вкладывают слова английского романтика. Разделение Вергилия на две ипостаси, стихи о дьявольском дереве как эпиграф к игре («Рос он ночью, рос он днем / Зрело яблочко на нем»), пристрастие V к поэзии, образ могущественной сущности тиранического типа – все это вдохновлено творчеством У. Блейка. Имя центрального босса видеоигры отсылает к персонажу ряда произведений поэта, а именно: к «[Первой] Книге Уризена», «Песни Лоса», «Америке», «Видению Дочерей Альбиона» и др. Как пишет В.В. Сердечная, «Уризен – важнейшая фигура авторской мифологии Блейка, одна из энергий человека – разум, рассудок. Он также творец законов, пахарь, строитель и возница солнечной колесницы. Его металл – золото. Его имя, как правило, возводят к сочетанию Your Reason или к греческому οὐρίξειν (ограничивать), от которого происходит слово “горизонт”» [Сердечная, 2017: 36]. Этимология этого имени обыгрывается в сцене знакомства Данте и V, в которой последний, имея в виду Уризена, произносит: «This demon is your “reason”... Your reason for fighting» («Демона этого можно приравнять к твоему «резону»... резону или причине, по которой ты сражаешься») [DMC 5, 2019]. То есть в рамках игры номинация главного босса производится посредством этого каламбура.

Уризен, обозначенный на одной из гравюр Блейка (рис. 1) как Ветхий днями (или Великий архитектор), олицетворяет, по мнению автора, ветхозаветного Бога-ревнителя, ограничителя чувственности и творческого воображения, голую рациональность, дающую оковы законов: «Уризен в книге Блейка – это демиург рассудка, ограничивающий энергию и запирающий ее в строгих формах, сковывающий мир “оковами из серебра и меди” (“with rivets of iron & brass”...)» [Тарабанова, 2023: 181].

У Блейка образ данного персонажа сопровождается негативной коннотацией тирана, не принимающего никакой неопределенности и неравновесности: «Уризен хочет уничтожить противоположности, разрешить мучающий его конфликт жизни и смерти, радости и боли, избавиться от всего колеблющегося, неустойчивого. Он насаждает единую норму, правило, закон и этим, по мысли Блейка, лишает мир необходимой жизненной энергии, сковывает и порабощает его» [Там же]. Как замечают исследователи, неслучайно «в игре антагонист главных героев носит именно такое имя. Уризен по сюжету – демоническая сторона Вергилия, жаждущая божественной силы» [Штейнбрехер, Савельев, 2022: 159]. Важно отметить, что сам У. Блейк задумывал свою «Книгу Уризена» как часть цикла «Пророческие книги», который остался незавершенным. Многие гравюры к этому тексту сохранились лишь в набросках, а некоторые сюжетные линии обрываются. Эта незавершенность блейковского замысла удивительным образом резонирует с природой образа Вергилия: ни одна из его трансформаций не дает окончательного ответа о его истинной сущности.



Рис. 1. Гравюра У. Блейка «Великий архитектор» («Ветхий днями») (1794)

Fig 1. Etching by W. Blake “Ancient of Days” (1794)

В мифологии У. Блейка Уризен имеет несколько эманаций, среди которых центральное место отведено кузнецу Лосу, символизирующему конструктивное созидание и творческую фантазию. В соответствии с содержанием «[Первой] Книги Уризена» и «Песни Лоса», Лос, отделенный от Уризена, стал творцом его материального тела. Закончив свою работу, Лос пришел от нее в ужас: «Рядом с демоном темным рыдая, / Лос судьбу проклинал... – Острайкер <...> поясняет: “Лос является силой поэтического воображения. Если воображение отделяется от Разума, то это серьезно ранит обоих. Лос страдает, поскольку потерял свой Рассудок”» [цит. по: Книга Уризена]. Интертекстуальное сопоставление оригинальных образов Блейка и двух ипостасей Вергилия позволяет установить существенные семантические корреляции между ними. Уризен-Вергилий, в сущности, выступает в качестве прямого продолжения узурпаторской линии своего прототипа. Игровой персонаж в ходе осуществления непререкаемой воли, направленной на порабощение мира и увеличение могущества, исходит из той же чистой рациональности, напроочь лишенной сочувственности, что и блейковский Великий архитектор, который сковывает саму реальность книгами нерушимых законов. В то же время V, как более энигматичное воплощение другого персонажа поэта – Лоса, репрезентирует поэтическую энергию и по-настоящему творящее начало.

Примечательно, что через V в видеоигровой серии наконец-то реализуется и получает развитие аллюзивная семантика имени одного из братьев. Известно, что «имена протагонистов, Данте и Вергилия, вдохновлены героями “Божественной Комедии” Данте Алигьери» [Колесникова, 2023]. Прототипом Вергилия в контексте «Божественной комедии» был известный древнеримский поэт Публий Вергилий Марон. В культуре он «считался носителем священного знания: его произведения, подобно Библии, подвергались аллегорич[ским] толкованиям; Данте в своей “Божественной комедии” избрал В[ергилия] проводником по аду и чистилищу» [Голубков, Левинская, 2023]. V, несмотря на экспликацию связи с другим поэтом (У. Блейком), воплощает поэтическое начало, заложенное в имени одного из основных героев, и, можно сказать, становится автором собственной «поэмы» о том, кто жаждал силы (в определенной мере частью этого условного текста можно считать иносказательную исповедь перед Триш). V сохраняет такие человеческие качества, как сочувствие и тяга к прекрасному, и в ходе саморефлексии (ярче всего представленной в упомянутой сцене с Триш) осознает ошибочность разделения единой сущности на неспособные быть цельными в отделенности друг от друга части. В этой связи стоит отметить, что У. Блейк работал над иллюстрациями к «Божественной комедии» (напр., рис. 2), которые не смог закончить ввиду смерти. Тем не менее подобный диалог двух поэтов становится дополнительной «литературной тенью» для образа Вергилия в игре. Из описанного следует, что выбор разработчиками именно У. Блейка не случайная аллюзия, а продуманная отсылка к мифопоэтике, в центре которой стоит конфликт тиранического разума и освободительного воображения, разделение и мучительное воссоединение.

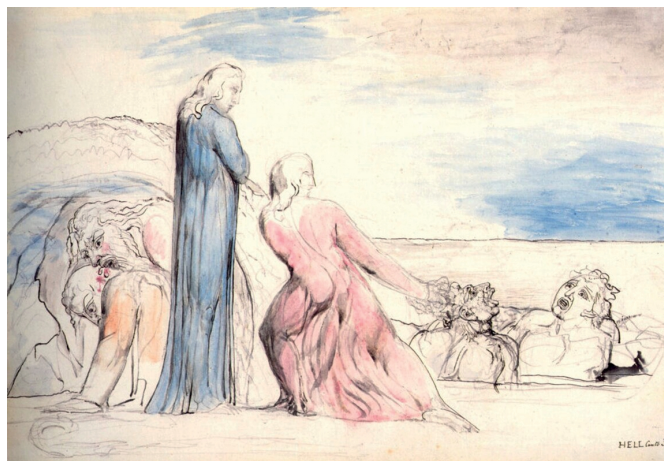


Рис. 2. Данте тянет за волосы Бокку.
Иллюстрация У. Блейка к «Божественной комедии» (1827)

Fig. 2. Dante pulls Bokka's hair.
W. Blake's illustration of the "Divine Comedy" (1827)

Помня о формуле «Nomen est omen» (лат. 'Имя есть знак'), необходимо обратить внимание на то, что именно V дает имя Уризену: сам демон ни разу не сообщает о том, как его зовут. Оптика У. Блейка позволяет персонажу в процессе номинации сообщить образу определенное направление интерпретации, которое, впрочем, является скрытым и ненавязчивым, рассчитанным на подготовленного и любопытного «читателя» видеоигрового текста. Здесь кроется важное отличие персонажей, символизирующих поэтическое воображение в оригинальной мифологии У. Блейка и в контексте «Devil May Cry 5». Если оригинальный Лос создал для имени тело, то V даровал существу имя. Говоря на языке семиотики, герой У. Блейка заключил некое содержание в определенную форму, в то время как персонаж «Сарсом» наполнил форму интерплейслицитным содержанием. Имплицитно-интерактивный характер семантики здесь обуславливается мотивно-аллюзивной связью, установление которой требует выхода во внешнее культурное поле, к чему готов не каждый любитель игр в жанре приключенческого экшена. Однако в игровом сообществе интерес к глубинной семантике имен «Devil May Cry» все же проявляется (см., напр., статью пользователя «Ganter13», размещенную на Stopgame.ru⁴). Стоит отметить, что считывание интертекста для понимания происходящего в контексте видеоигры необязательно. Сюжет «Devil May Cry 5» сообщает достаточно информации для того, чтобы понять главный конфликт и проникнуть в суть истории. Однако отдельное аналитическое внимание к именам персонажей и их образам обуславливает необходимость именно интерплейслицитного подхода, выявляющего описанную выше цепочку пустот и аллюзивной недосказанности. Данный метод позволяет углубить и окончательно сформировать представление о ключевых образах внутриигрового текста.

В аспекте семантики целостного образа Вергилия важно, что именно V в конце восемнадцатой миссии, отвечая на заявления Уризена о том, что ему нужно больше силы, говорит: «Знаю. Ведь мы с тобой – две стороны одной монеты. Но ты лишился меня, а я лишился тебя. И все же мы связаны единым чувством. "Если ветви мы сошьем, мы согласно обретем"» [DMC 5, 2019]. V провозглашает необходимость интегративного сосуществования частей единой сущности: человека и демона, рациональности и воображения, силы и слабости, разума и чувства... Таким образом, только в дуальной междуместийности Вергилий обретает свою целостность. Аналогичен диалог и прецедентных персонажей У. Блейка. Так, Д. Смирнов-Садомский, комментируя одну из строчек «[Первой] Книги Уризена» («Но Уризен не мог исцелиться» [Книга Уризена]) замечает, что «для исцеления Уризен (разум) нуждается в помощи Лоса, пророка, обладающего творческой силой» [цит. по: Книга Уризена].

Очередное пере- или воз-рождение Вергилия⁵ в каком-то смысле завершает путь его духовных исканий, заставляет размышлять над тем, как могла бы сложиться жизнь братьев, если бы в день нападения демонов Ева спрянула в шкафу Вергилия, а не Данте (рис. 3).

⁴ Статья «Ипостаси Вергилия [Краткий разбор символизма в сюжете Dmc5]» пользователя «Ganter13» доступна по следующему адресу: https://stopgame.ru/blogs/topic/94993/ipostasi_vergiliya_kratkiy_razbor_simvolizma_v_syuzhete_dmc5?ysclid=mke1bq8zfg975796198

⁵ Имеется в виду цепочка следующих переходов: Вергилий – Нело Анджело – Вергилий – Уризен и V – Вергилий.



Рис. 3. Рефлексия Вергилия. Кадр из кат-сцены «Devil May Cry 5»
Fig. 3. Reflection of Virgil. A shot from the “Devil May Cry 5” cut scene

Полагаем, герой начинает переосмысливать значение и роль «силы», к которой стремился всю жизнь. Категорического отказа от убеждений не происходит, но они подвергаются определенной корректировке и критическому анализу. Сражения с братом и сыном в конце игры выступают в качестве способа окончательного разрешения разногласий. Так, битва с Данте начинается со взаимной улыбки, символизирующей несерьезный характер предстоящей схватки, а спарринг с Неро, вероятно, используется Вергилием для оценки возможностей сына. Конец «Devil May Cry 5» манифестирует примирение двух крайностей рассматриваемого героя, которые в том числе составляют его междуместийную суть: с одной стороны, Вергилий все еще ценит грубую силу, а с другой – понимает, что в природе человека тоже заключена некая мощь.

Сюжет «Devil May Cry 5» позволяет наглядно увидеть эволюцию персонажа и расширить смысловой объем его образа. Если ранее Вергилий был репрезентирован как сугубый прагматик с маниакальной жадностью могущества, то в последней части, во-первых, подтвердившей родство с Неро, во-вторых, сообщившей о пристрастии героя к английской поэзии, а в-третьих, позволившей ему переосмыслить свой путь, Вергилий представляется титаническим персонажем романтического типа, неким Чайльд-Гарольдом в междуместийном мире людей и демонов. Что будет с Вергилием дальше, на данный момент неизвестно, но в любом случае пятая часть задает многообещающий вектор развития.

В процессе анализа пути Вергилия обнаруживается большое количество «не-мест» и «междуместий», организующих единое пространство смыслоценной недосказанности. Метасюжетные лакуны характерны для серии «Devil May Cry» в целом⁶, но в случае с Вергилием они манифестируют колоссальный семантический потенциал. С Данте, главным протагонистом серии, игрок знакомится в течение пяти частей серии, играя в основной компании либо исключительно за этого персонажа, либо параллельно с другими. Неро, центральному протагонисту четвертой части и одному из главных героев пятой, уделяется в сумме меньше «экранного времени», чем Данте, но, начиная с «Devil May Cry 4», именно этот персонаж является важнейшим действующим лицом в мире «Дьявола, который может плакать». Вергилий, хотя и появляется в большей части игр, представлен более периферийно. В «Devil May Cry» наравне с другими он является одним из боссов (к тому же в неосновной форме – как Нело Анджело). В оригинальной «Devil May Cry 4» Вергилий отсутствует и появляется лишь в специальном издании игры, при этом отдельной компании за данного персонажа не предусмотрено, а его нарратив обогащается лишь двумя небольшими кат-сценами, обозначающими пришествие в Фортуну и отбытие из нее, т.е. пребывание в самом городе оказывается «не-местом», которое провоцирует игрока на интерпретацию содержания временного отрезка, проведенного Вергилием в Фортуне. По-настоящему важным, влиятельным и прописанным персонажем Вергилий оказывается только в «Devil May Cry 3: Dante’s Awakening» (2005) и «Devil May Cry 5» (2019) (в сюжете данных игр он выполняет роль ключевого антагониста, но при этом отдельные самостоятельные компании за данного персонажа также отсутствуют).

⁶ До сих пор неизвестны подробности биографии Спарды и существенная часть биографии всех основных персонажей (Куда пропал Спарда? Что происходило с Данте и Вергилием между частями серии? Как именно Вергилий жил в Фортуне?) и многое другое.

Таким образом, если сюжет видеоигр «Devil May Cry» в целом позволяет реконструировать более-менее последовательные и обстоятельные нарративы Данте и Неро, то в биографии Вергилия содержится слишком много белых пятен, пробелов, смысловых пропастей. Как именно проходила битва между Вергилием и Мундусом? Куда пропал Нело Анджело после того, как Данте его одолел? Где Вергилий находился между событиями первой и пятой частей? Почему в начале «Devil May Cry 5» он ослаб настолько, что буквально разрушался на глазах?..

С целью восполнения данных и иных пробелов, «Capcom» могла бы задуматься над тем, чтобы создать отдельное DLC, посвященное непосредственно Вергилию и его скитаниям. Это помогло бы прояснить не только частности биографии персонажа, но и метасюжет серии. Показательно, что в перезапуске игры, версии под названием «DmC: Devil May Cry» (2013), которая разрабатывалась студией «Ninja Theory», имелась отдельная небольшая компания за Вергилия – «Vergil's Downfall» («Падение Вергилия»). Однако она: 1) относится к неоригинальной вселенной «Devil May Cry»; 2) выступает как послесловие, а не предыстория (хотя элементы биографии в форме воспоминаний присутствуют).

Заключение

В настоящее время Вергилий представляет собой образ, семантика которого формируется посредством интеграции «пустот» и «междуместий»: нарративных, экзистенциальных, онтологических. Пробелы в истории персонажа становятся продуктивными зонами смыслообразования, позволяющими фанатам серии строить собственные теории. Для более полного раскрытия образа героя необходимы дальнейшие исследования, учитывающие текущие результаты анализа, рассматривающие игровую механику (геймплей непосредственно за Вергилия) и музыкальную тему персонажа – «Casey Edwards feat. Victor Borba – Bury the Light», которая, по мнению Д.А. Цицера, представляет собой не просто фоновую композицию, «а полноценный элемент геймдизайна. Через мощное сведение, продуманный текст, гармонию и динамическую адаптацию в игре, он делает бои с Вергилием запоминающимися, передавая глубину его характера» [Цицер, 2025: 197].

Проведенный анализ позволяет утверждать, что Вергилий в серии «Devil May Cry» представляет собой не просто сложного героя, но репрезентативную модель «междуместного» персонажа в современной культуре. Его идентичность принципиально нестабильна и строится в пространстве смысловых переходов между бинарными оппозициями: человек / демон, разум / воображение, сила / слабость, поэт / воин, присутствие / отсутствие. Эта неустойчивость материализована в сюжетной структуре через серию исчезновений, превращений и разделений, каждое из которых маркирует не окончательное состояние, а этап в непрерывном процессе поиска утраченной целостности и самости.

Центральными механизмами конструирования этого образа выступают «пустоты», «междуместия» и «литературные тени». Многочисленные лакуны в биографии персонажа (пропущенные сражения, неизвестные периоды) не являются нарративными недочетами. Напротив, они функционируют как активные «не-места», которые, будучи семантически незаполненными, становятся источниками смыслового напряжения и провоцируют интерпретационную активность. Отсылки к У. Блейку (Уризен, Лос) и Д. Алигьери выступают в роли классических «литературных теней» – подразумеваемых, но неразвернутых интертекстов, которые проецируют на героя целые пласты культурной семантики (конфликт тиранического разума и творческого воображения, мотив проводника по темным сферам бытия). При этом в игре осуществляется трансформация этих прототипов: имя «Уризен» становится не прямым заимствованием, а инструментом для наполнения демонической ипостаси Вергилия сложным культурным кодом, доступным для дешифровки подготовленному игроку.

Путь Вергилия можно описать как движение через череду кризисов идентичности, каждый из которых разрешается не синтезом, а новой утратой. Даже финальное «воссоединение» в «Devil May Cry 5» оказывается амбивалентным: обретение целостности совпадает с добровольным изгнанием в ад и вечным соперничеством-сражением с братом. Этот финал можно рассматривать как элемент «самоуничтожающегося» текста, в котором разрешение конфликта одновременно является его отрицанием, а персонаж фиксируется в состоянии постоянной междуместности – существования между миром людей и демонов, между окончательной победой и окончательным поражением.

Сила и сложность образа Вергилия коренятся именно в его незавершенности и принципиальной «нелокализуемости». Он существует не в событиях, а между ними; его сущность определяется не только явными поступками, но и скрытыми травмами, аллюзиями и нарративными пропусками. Такой персонаж становится идеальным объектом для междуместного анализа, демонстрируя,

как художественный смысл в современной культуре рождается и функционирует в зонах неопределенности, на границах явного и подразумеваемого, в динамичном диалоге между текстом и интерпретатором. Дальнейшее исследование может быть направлено на сравнение этой модели с другими «междуместными» персонажами в современных медиа, а также на изучение того, как игровые элементы (геймплей за V и Уризена, стиль боя, оружие, музыкальная тема, взаимодействие с другими героями и др.) помогают формировать и выражать семантику образа Вергилия.

Источники и материалы

DMC 1, 2001 – Devil May Cry [Видеоигра], 2001. *Capcom. PlayStation.*

DMC 3, 2005 – Devil May Cry 3: Dante's Awakening [Видеоигра], 2005. *Capcom. PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch.*

DMC 4, 2015 – Devil May Cry 4: Special Edition [Видеоигра], 2015. *Capcom. PlayStation 4, Windows, Xbox One.*

DMC 5, 2019 – Devil May Cry 5 [Видеоигра], 2019. *Capcom. PlayStation 4, Windows, Xbox One, PlayStation 5, Xbox Series X/S.*

Блейк, У., Книга Уризена, *Wikilivres.ru*, пер. Д. Смирнов-Садовский: сайт. URL: https://wikilivres.ru/Книга_Уризена (дата обращения: 15.03.2026).

Голубков, А.В., Левинская, О.Л., 2023. Вергилий Марон Публий, *Большая российская энциклопедия*: сайт. URL: <https://old.bigenc.ru/literature/text/1908386> (дата обращения: 15.01.2026).

Колесникова, В.Е., 2023. «Devil May Cry» (серия видеоигр), *Большая российская энциклопедия*: сайт. URL: <https://bigenc.ru/c/devil-may-cry-franshiza-6e9ed9/?v=7389070> (дата обращения: 12.03.2026).

Колесникова, В.Е., 2024. Слэшер (жанр видеоигр), *Большая российская энциклопедия*: сайт. URL: <https://bigenc.ru/c/slesher-videoigry-877f5f/?v=10374324> (дата обращения: 12.03.2026).

Список литературы

Беляев, Д.А., Лукашина, В.Д., Тезина, Е.А., 2022. Культурный концепт «загробный мир» в видеоиграх: практики визуальной адаптации и эстетика образов, *Культура и цивилизация*, т. 12. № 1А, с. 113–119.

Галанина, Е.В., Ветушинский, А.С., 2019. Измерение героического и мономиф в видеоиграх, *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, № 33, с. 34–46. <https://doi.org/10.17223/22220836/33/3>

Галанина, Е.В., Шаев, Ю.М., 2020. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры, *Векторы благополучия: экономика и социум*, № 1 (36), с. 22–35. [https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1\(36\)/1017](https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1(36)/1017)

Киреева, М.А., 2020. К вопросу о понятиях «перевод» и «локализация» (на примере видеоигры «Devil May Cry 5»), *Молодежь и духовное наследие эпохи: культура, артефакты, ценности: Материалы VIII Междунар. науч.-практич. конф., посвящ. Году памяти и славы и 500-летию возведения Тульского кремля*, Тула: Тульский гос. пед. университет им. Л.Н. Толстого, с. 127–131.

Киреева, М.А., 2021. О проблеме политкорректности в переводе лексики (на материале видеоигры Devil May Cry 5), *Исследовательский потенциал молодых ученых: взгляд в будущее. Материалы XVII Регион. науч.-практич. конф. магистрантов, аспирантов и молодых ученых*, Тула: Тульский гос. пед. университет им. Л.Н. Толстого, с. 91–95.

Киреева, М.А., 2022. Отношение фанатов видеоигры к официальной локализации (на примере серии видеоигр Devil May Cry), *Исследовательский потенциал молодых ученых: взгляд в будущее. Материалы XVIII Регион. науч.-практич. конф. магистрантов, аспирантов и молодых ученых*, Тула: Тульский гос. пед. университет им. Л.Н. Толстого, с. 85–89.

Клюев, А.А., 2022. Статус нарратологического анализа видеоигр в контексте современной полидискурсивной постмедиальной критики, *Abyss (Вопросы философии, политологии и социальной антропологии)*, № 2 (20), с. 53–63.

Курносков, Д.А., 2025. Иммерсия как часть нарратива в виртуальной реальности видеоигр, *КиноКультура*, № 2, с. 69–79.

Ницше, Ф., 2007. *Полное собрание сочинений. В 13 т. Т. 4. Так говорил Заратустра. Книга для всех и ни для кого*, пер. Ю.М. Антоновского. Москва: Культурная революция. 432 с.

Самойлова, Е.О., Шаев, Ю.М., 2016. Компьютерные игры как виртуальный нарратив, *Манускрипт*, № 2 (64), с. 171–173.

Самтенко, А.Г., 2020. Теократия как форма правления на примере игры «Devil May Cry 4», *Студенческая наука. Сборник работ областного конкурса студентов высших учебных заведений*, Саратов, Изд-во «Саратовский источник», с. 23–25.

Сердечная, В.В., 2017. «Песнь Лоса» Уильяма Блейка как воплощение литературных принципов поэта-романтика, *Язык. Словесность. Культура*, т. 7, № 1-2, с. 31–45.

Тарабанова, Д.Д., 2023. «Книга Уризена» У. Блейка как видение: традиция и новаторство, *Stephanos*, № 2 (58), с. 177–184. <https://doi.org/10.24249/2309-9917-2023-58-2-177-184>

Терехов, Д.А., 2025. *Видеоигры со сложной повествовательной структурой: оформление новых элементов нарратива и расщепление текста*. Дис. ... канд. культурологии. Москва, 187 с.

Хабилов, К.А., Рудакова, С.В., 2025. Интерплейслицитность мифопоэтики романа Саши Соколова «Между собакой и волком», *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, т. 18, вып. 5, с. 2177–2188. <https://doi.org/10.30853/phil20250306>

Цицер, Д.А., 2025. Саундтрек как инструмент повествования: продакшн и влияние *Bury the Light* на восприятие геймплея в *Devil May Cry 5*, *Искусство глазами молодых. Материалы XVII Междунар. науч. конф.*, Красноярск, Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия Хворостовского, с. 191–199.

Штейнбрехер, А.В., Савельев, К.Н., 2022. Блейковские мотивы в современном медиапространстве (на примере компьютерной игры *Devil May Cry 5*) и анимационного сериала «Патриотизм Мориарти», *Мировая литература глазами современной молодежи. Цифровая эпоха. Материалы VIII междунар. молодежной науч.-практич. конф.*, Магнитогорск, Магнитогорский гос. техн. унив. им. Г.И. Носова, с. 157–162.

Jenkins, H., 2004. Game Design as Narrative Architecture, *Computer*, no. 44 (3), pp. 118–130.

Khabirov, K.A., 2025. The depth of emptiness, or interplacality, which has become a key to understanding metamodern literature, *Global perspectives in science, education and applied research: Proceedings of the International Science Conference*, Delhi, pp. 52–62.

Thong, K.G., Widianingtyas, N., 2023. Analysis of Nero's Insecurities in the Devil May Cry Series, *English Language and Education Spectrum*, vol. 3, no. 2, pp. 24–38. <https://doi.org/10.53416/electrum.v3i2.148>

References

Belyaev, D.A., Lukashina, V.D., Tezina, E.A., 2022, The cultural concept of “the underworld” in video games: visual adaptation practices and image aesthetics, *Culture and civilization*, vol. 12, no. 1A, pp. 113–119. (In Russ.)

Galanina, E.V., Vetushinsky, A.S., 2019, Heroic dimension and monomyth in video games, *Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, no. 33, pp. 34–46. (In Russ.) <https://doi.org/10.17223/22220836/33/3>

Galanina, E.V., Shaev Yu.M., 2020, Video games in the context of post-non-classical culture, *Journal of Wellbeing Technologies*, no. 1 (36), pp. 22–35. (In Russ.) [https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1\(36\)/1017](https://doi.org/10.18799/26584956/2020/1(36)/1017)

Kireeva, M.A., 2020, On the question of the concepts of “translation” and “localization” (on the example of the video game “Devil May Cry 5”), *Youth and the spiritual heritage of the era: culture, artifacts, values: Proceedings of the 8th International Scientific and Practical Conference dedicated to the Year of Memory and Glory and the 500th Anniversary of the Construction of the Tula Kremlin*, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University, Tula, pp. 127–131. (In Russ.)

Kireeva, M.A., 2021, On the problem of political correctness in the translation of vocabulary (based on the material of the video game *Devil May Cry 5*), *The research potential of young scientists: a look into the future: Proceedings of the 17th Regional Scientific and Practical Conference of Master's, Postgraduate and Young Scientists*, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University, Tula, pp. 91–95. (In Russ.)

Kireeva, M.A., 2022, The attitude of video game fans to official localization (using the example of the *Devil May Cry* video game series), *Research potential of young scientists: a look into the future: Proceedings of the 18th Regional Scientific and Practical Conference of Master's, Postgraduate and Young Scientists*, Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University, Tula, pp. 85–89. (In Russ.)

Klyuev, A.A., 2022, The status of narratological analysis of video games in the context of modern polydiscursive postmedial criticism, *Abyss (Studies in Philosophy, Political Science and Social Anthropology)*, no. 2 (20), pp. 53–63. (In Russ.)

Kurnosov, D.A., 2025, Immersion as the part of narrative in virtual reality of video game, *Film culture*, no. 2, pp. 69–79. (In Russ.)

Nietzsche F., 2007, *The complete works. In 13 volumes. Vol. 4. Thus spoke Zarathustra. A book for everyone and for no one*, trans. Yu.M. Antonovsky, Kulturnaya Revolyutsiya, Moscow, 432 p. (In Russ.)

Samoilova, E.O., Shaev, Yu.M., 2016, Computer games as virtual narrative, *Manuscript*, no. 2 (64), pp. 171–173. (In Russ.)

Samtenko, A.G., 2020, Theocracy as a form of government on the example of the game “Devil May Cry 4”, *Studencheskaya nauka: Sbornik rabot oblastnogo konkursa studentov vysshih uchebnyh zavedenij*, “Saratov source” publ., Saratov, pp. 23–25. (In Russ.)

Serdechnaya, V.V., 2017, “The song of Los” by William Blake as the embodiment of the author’s literary principles, *Language. Philology. Culture*, vol. 7, Is. 1-2, pp. 31–45. (In Russ.)

Tarabanova, D.D., 2023, William Blake’s “The book of urizen” as a vision: tradition and innovation, *Stephanos*, no. 2 (58), pp. 177–184. (In Russ.) <https://doi.org/10.24249/2309-9917-2023-58-2-177-184>

Terekhov, D.A., 2025, *Video games with a complex narrative structure: designing new narrative elements and splitting the text*. Dissertation ... Candidate of Cultural Studies. Moscow, 187 p. (In Russ.)

Khabirov, K.A., Rudakova, S.V., 2025, Interplaclicity in the mythopoetics of Sasha Sokolov’s novel “Between dog and wolf”, *Philology. Theory & Practice*, vol. 18, Is. 5, pp. 2177–2188. (In Russ.) <https://doi.org/10.30853/phil20250306>

Tsitser, D.A., 2025, Soundtrack as a narrative tool: production and the impact of Bury the Light on the perception of gameplay in Devil May Cry 5, *Art through the eyes of the young: Proceedings of the 17th International Scientific Conference*, Dmitri Hovorostovsky Siberian State Academy of Arts, Krasnoyarsk, pp. 191–199. (In Russ.)

Shtejnbrekher, A.V., Savel’ev, K.N., 2022, Blake’s motives in the modern media space (as exemplified by the computer game “Devil May Cry 5” and the animated series “Patriotism of Moriarty”), *World Literature through the eyes of modern youth. The digital age: A collection of materials from the 8th International Youth Scientific and Practical Conference*, Nosov Magnitogorsk State Technical University, Magnitogorsk, pp. 157–162. (In Russ.)

Jenkins, H., 2004, Game Design as Narrative Architecture. *Computer*, no. 44 (3), pp. 118–130. (In Eng.)

Khabirov, K.A., 2025, The depth of emptiness, or interplacality, which has become a key to understanding metamodern literature, *Global perspectives in science, education and applied research: Proceedings of the International Science Conference*, Delhi, pp. 52–62. (In Eng.)

Thong, K.G., Widianingtyas, N., 2023, Analysis of Nero’s insecurities in the Devil May Cry series, *English Language and Education Spectrum*, vol. 3, no. 2, pp. 24–38. (In Eng.) <https://doi.org/10.53416/electrum.v3i2.148>

Заявление о раскрытии информации

Для создания данной рукописи не использовались инструменты искусственного интеллекта.

Disclosure statement

No AI tool was used to generate the content of this manuscript.

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Conflict of interests

The author declares no relevant conflict of interests.

Информация об авторе

Кирилл Владимирович Каменский, Курский государственный университет, Курская лаборатория судебной экспертизы Министерства юстиции Российской Федерации, г. Курск, Российская Федерация; <https://orcid.org/0009-0007-3354-5233>; e-mail: deconstruction@internet.ru

Information about the author

Kirill V. Kamensky, Kursk State University, Kursk Forensic Laboratory of the Ministry of Justice of the Russian Federation, Kursk, Russian Federation; <https://orcid.org/0009-0007-3354-5233>; e-mail: deconstruction@internet.ru

Рукопись поступила в редакцию / Received 17.04.2026

Одобрена после рецензирования / Approved 12.05.2026

Принята к публикации / Accepted 20.05.2026