

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ ИСКУССТВ И КУЛЬТУРЫ

ЭТЮДЫ КУЛЬТУРЫ

Материалы Международной
научно-практической конференции
студентов, аспирантов и молодых ученых

Томск, 20 апреля 2017 г.



Издательство Томского университета
2017

с применением максимально доступных для понимания средств. Супергерои комиксов – «культурные герои» новой американской мифологии, защитники и податели благ – стали наиболее успешным проводником идей американского «нового общества».

Литература

1. Создание комикса / Термины, которые должен знать каждый комиксист. – [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Disima.ru: для тех, кто увлекается комиксами., 2017. – Режим доступа: <https://disima.ru/sozdanie-komiksa/terminy-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyj-komiksist/> (Дата обращения: 09.03.2017).
2. Все о комиксах / Золотой век комиксов. – [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. - Disima.ru: для тех, кто увлекается комиксами., 2017. – Режим доступа: <https://disima.ru/vse-o-komiksax/zolotoj-vek-komiksov/> (Дата обращения: 10.03.2017).
3. *Пилюгина Е.Н.* Неомифология постмодерна / Культура. Культурология // Философия и общество – 2016. – № 1 (78). – С. 104–117.
4. *Барт Р.* Мифологии // Семиотика. – М.: Поэтика, 2000. – 329 с.
5. Нанси Ж.-Л. Прерванный миф / Непроизводимое сообщество. – М.: Водолей, 2009. – 208 с.
6. *Бодрийяр Ж.* Войны в Заливе не было // Художественный журнал. – 1994. – № 3. – С. 33–36.
7. *Батурин Д.А.* Неомифологическая сущность фэнтези // Вестник Челябинского государственной академии культуры и искусств. – 2013. – № 3 (35). – С. 123–126.
8. *Лосев А.Ф.* Очерки античного символизма и мифологии. – М.: Мысль, 1994. – 962 с.
9. *Дмитриева Д.* Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса. – М.: Изотека, 2015. – 320 с.

ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ В СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОИГРАХ: ПОЧЕМУ ВИРТУАЛЬНОЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ ТАК ПОПУЛЯРНО?

Е.Е. Белов

Научный руководитель **Д.В. Галкин**

Национальный исследовательский
Томский государственный университет, г. Томск

Чтобы привлечь широкую аудиторию, разработчики видеоигр используют разные подходы. Кто-то вкладывает огромные деньги в рекламную кампанию, кто-то «играет» на профессиональных интересах пользователей, кто-то использует широко известные мотивы или образы из других видов искусства. Но иногда в свет выходят видеоигры, кото-

рые «бьют» все рекорды продаж, и их популярность взлетает до небес. К таким можно отнести серии игр «The Elder Scrolls», «Mass effect», «Dragon Age» и «The Witcher». Всех их объединяет не только жанр RPG, но ключевой элемент причины их популярности. Это детальная проработанность игровых персонажей. И речь не о главных героях серий, а о так называемых NPC (Non-Player Character). Авторы используют клишированные образы, которые знакомы нам всем еще с детства, ведь это сильно снижает «порог вхождения» в игру, который загубил немало видеоигр, которые потенциально имели все шансы стать культовыми и снискать популярность среди пользователей. Даже с психологической точки зрения человек намного лучше воспринимает то, что уже знает. И как раз-таки в играх, подобных «The Witcher», все кажется знакомым, родным и узнаваемым.

Нашей целью является изучение того, какие историко-культурные элементы используют разработчики для создания NPC из серии игр «The Witcher» и почему виртуальное Средневековье набирает актуальность в новых медиа.

Для начала нам следует понимать, что при разработке видеоигры, создатели могут ориентироваться как на научно-исследовательскую базу и «черпать» представления о требуемой отрасли оттуда, так и на мифологически-художественную область знаний. Первым способом пользуются, по большей части, авторы обучающе-развивающих видеоигр, такие как С.Мейер и его серия игр «Civilization». Но чаще всего авторы идут по второму пути, который мы и будем рассматривать в данной работе.

NPC в «Ведьмаке» практически не могут быть изменены игроком. Нельзя поменять их характер, жизненные приоритеты, и даже одежду. На протяжении всей игры они остаются такими, какими их задумывал разработчик. «CD Project Red» (компания-разработчик серии игр «The Witcher») провела колоссальную работу по созданию NPC, которые, как утверждают многие пользователи, притягивают к себе своим поведением, диалогами, внешностью. Образы из видеоигр могут быть столь яркими и запоминающимися, что порой приводят к созданию целых интернет-культур. Вселенная «Ведьмака» смогла создать вокруг себя огромную фанатскую базу. Повсеместно в реальной жизни или на интернет ресурсах вы можете встретить обсуждения, связанные с игрой, а также различную игровую продукцию.

Нужно отметить, что игры созданы на основе цикла книг А. Сапковского «Ведьмак», и действия всей вселенной разворачиваются в альтернативном Средневековье, и временные рамки четко обозначены – XI, XII, XIII века. В последнее время интерес к этим временным рамкам только

возрастает. Видеоигры благодаря своей интерактивности смогли возвести Средневековье на высочайшую планку популярности. Но не только видеоигры стали разрабатывать эту идею. Писатели и режиссеры также вносят огромный вклад в популяризацию Средневековья в массах. Феноменальным стали успехи некоторых произведений. К примеру, сериал «Игра Престолов» основанный на цикле произведений «Песнь льда и пламени» Д. Мартина, набрал невиданную популярность – в июне 2014 г. телеканал НВО объявил о том, что телесериал «Игра престолов» стал самым успешным в его истории: каждый эпизод его четвёртого сезона смотрят в среднем 18,4 млн зрителей, что превзошло предыдущий рекорд 2002 г., установленный «Кланом Сопрано» (18,2 млн зрителей). Это подтверждают и суммы, которые затрачиваются на съемки сериала, – в 2016 г. стоимость каждой серии шестого сезона достигла 10 млн долларов. Но более интересна не статистика, а то, почему сериал снискал такую популярность.

Секс, кровь, насилие, интриги, превосходная игра актеров, красиво поставленные масштабные сцены, безусловно, играют немаловажную роль в успехе «Игры Престолов». Однако смог бы он вызвать такой же ажиотаж, если бы события происходили в эпоху индустриализации или альтернативном будущем? Нельзя сказать наверняка, но, принимая во внимание общую популярность сериалов об альтернативном Средневековье, можно предположить, что выбор данной временной рамки является ключевым фактором успеха. Он же помог и «Ведьмаку» получить всеобщее признание. Это подтверждают как количественные, так и качественные показатели. Объемы продаж на мировом рынке: на июль 2016 г. было продано около 10 млн копий, а уважаемые игровые издания по всему миру единогласно назвали «Ведьмака» лучшей игрой года и, возможно, десятилетия [1, 2].

Переходя к разбору непосредственно «Ведьмака», разделим на категории населения общество из игр «The Witcher» и проанализируем детально некоторые из них:

- Привилегированные люди (короли, знать);
- Рыцарство;
- Горожане (купцы, ремесленники);
- Представители бардовой культуры;
- Крестьяне;
- Церковные служащие.

Короли эпохи Средневековья порой решали судьбы тысяч людей. Игровую «атмосферу» в «Ведьмаке» можно описать фразой «как в жизни». Игрок постоянно участвует в различных малозначительных

и крупных событиях, а на их фоне всюду разыгрывается глобальная политика. Короли и императоры решают судьбы королевств и империй, а заодно и тысяч людей.

Для начала нужно выделить несколько образов, из которых и складывается стереотипное представление о средневековом короле. Как аналоговый можно использовать образ конунга Хродгара или же самого Беовульфа из поэмы «Беовульф». Главными их чертами являются ратная слава, богатства, исчисляемые землями, людьми и оружием. Он должен быть непомерно храбрым и в меру щедрым (что часто выражается в пиришествах). Однако в подобных произведениях практически не описывается деятельность короля как политика. Однако, как мы знаем из истории, политикой занимались все короли, кто-то успешно, кто-то не очень, но так или иначе каждый был замешан в политической игре средневековой Европы. А, следовательно, для понимания, почему NPC из «Ведьмака» кажутся нам столь знакомыми и «родными», хотя речь идет не о реальных исторических личностях, а вымышленных, нам требуется найти и образ реально существующего средневекового короля, которому присущи черты, описанные выше.

Прекрасным примером может стать Ричард I Храброе Сердце. Но только не образ, созданный В. Шекспиром, а реальная историческая личность, о которой писали в своих научных трудах П. Конский, Р. Перну, А. Грановский, У. Кесслер. Овеян ратной славой, уважаем своим народом в качестве бесстрашного и умелого воина. Имел и земли, и людей, и оружие. Но главной его чертой было активное участие в международной политике. Крестовые походы, война с Францией, расширение границ собственного королевства и равнодушное отношение к внутренним делам своей страны.

Из всего вышесказанного мы получаем совокупный образ короля-рыцаря – «первого среди равных» и великого воина. В «Ведьмаке» подобные черты с легкостью проглядывают в образе Хенсельта – короля Каэдвена, сына Бенды, известного под прозвищем «Единорог». Благодаря внутриигровым текстам можно найти отрывистые описания, которые вместе обрисовывают его как сурового и жестокого правителя, жадного до постоянной военной экспансии. Однако внутри своего государства он пользовался непоколебимым уважением, особенно у рыцарства. Его отличительной чертой было личное участие в военных сражениях в авангарде армейской конницы. Где он и примет героическую смерть, защищая свою страну. Также упоминаются, будто он знал имя каждого солдата своей армии, чем только усиливал любовь к себе в армейской среде. Простые же жители считали его «своим человеком», а не выходцем из благородной семьи с аристократическими замашками. И

его внешность только подчеркивает это. «Король Каэдвена Хенсельт известен своей непомерной жадностью и вспыльчивостью. Маленькие пронизательные глазки на бородатой, типично разбойничьей физиономии не имеют ничего общего с классическим образом короля. И тем не менее Хенсельт правит одним из самых могущественных Северных Королевств» [3].

Одни из лучших земель, уважение рыцарства, резкость в международных делах, жажда расширения собственных границ, а также стремление к расовому превосходству, что выливалось в военные походы против представителей другой расы и веры (своеобразные «крестовые походы») и слабый интерес к внутренним делам страны – черты, которые можно проследить у Хенсельта во время прохождения игр. В нем вы видите новое для себя лицо, но подсознательно узнаете знакомые характеристики. Разработчик детально продумал все – от визуального воплощения до манеры речи.

Однако ассоциативно образ короля не всегда связан с героем-рыцарем. История знает немало примеров великих королей, поднявших свое государство на совершенно новый уровень развития, благодаря умелой внутренней и внешней политике, и при этом за ними не было замечено какого-либо выдающегося таланта воина. Ратные подвиги им тоже были не свойственны. Куда большую роль играло благородное происхождение. Карл Великий, Филипп IV Красивый, Казимир III вошли в историю как великие владыки, с правлением которых напрямую связан подъем в экономическом, военном и культурном развитии страны.

Фольтест – король из «Ведьмака», в котором угадываются черты ранее названных предводителей. Он вызывал у подданных страх и уважение. Он правил своими землями железной рукой и был решительным и горячим человеком. Под его властью Темерия стала самым могущественным королевством Севера. Его характеризуют как грозного и требовательного монарха. Все приказы его выполнялись мгновенно и без лишних вопросов. Вместе с тем правитель наделен большим умом и блестяще разбирается в политике.

Фольтест является воплощением мудрого и расчетливого короля, который путем резких, порой жестоких действий приводит свое королевство к величию. Народ в Темерии видит в нем своего спасителя и в действительности считает его божьим посланником. На протяжении всей серии игр «Ведьмака» можно находить различные упоминания о Фольтесте, и все они характеризуют его как одного из лучших политических стратегов и гения межгосударственных отношений. Также он прекрасно разбирается в военной инженерии и считается знатоком осадного дела,

хотя лично в сражениях предпочитал не участвовать и особым боевым мастерством не отличался.

Это очередной пример, как в видеоигре с поразительной детальностью воплощен в одном лице собирательный образ, в который «влюбляешься» с первых секунд игры. Это не чудища, не супергерои, не инопланетные расы. Это люди. Те самые люди, про которых мы читали в школе, слушали от родителей и учителей. Те самые люди, с которых нам хотелось брать пример в детстве и деяниями которых мы восхищались.

«Ведьмак» берет социальные и культурные особенности средневекового общества, использует этот, всем известный шаблон, переименовывает, добавляет немного фэнтези и погружает игрока в этот мир, кажущийся реальностью, который полностью втягивает в себя, «поглощает» с головой.

Но мы рассмотрели всего два примера того, как разработчики использовали общеизвестные представления и «слепили» из них целостный образ. Но для создания полноценной модели Средневековья требуется воссоздать и целые сословия, категории людей.

Здесь мы переходим к рыцарству. Эту категорию людей можно назвать буквально «первой ассоциацией» со словом Средневековье. Образ рыцаря достаточно широко раскрыт в научных трудах М. Осовской и Ф. Кардини, однако подобной литературой интересуется узкий круг лиц, в то время как художественная, на тематику рыцарства, пользуется большим спросом. Из нее-то и исходят наши представления о средневековом рыцаре. Кретьен де Труа, Томас Мэлори, Артур Конан Дойль, Марк Твен, Вальтер Скотт создали обширный художественный фонд знаний о рыцаре и рыцарстве и именно благодаря им сложился стереотипный образ рыцаря. Он представляет собой нравственный и этический идеал воина, который должен обладать определенным клишированными чертами.

Во-первых, для рыцаря крайне важно было его происхождение. «В принципе рыцарь должен был происходить из хорошего рода. Я говорю «в принципе», потому что иногда в рыцари посвящали за исключительные военные подвиги. Кроме того, можно было и это случалось все чаще по мере развития городов и усиления их значения, – купить эту привилегию» [4. С. 51].

Во-вторых, в качестве идеала он должен обладать и внешней красотой. Но речь не обязательно о красоте тела, многие рыцари подчеркивали этот аспект своим обмундированием: доспехи, упряжь, драгоценности.

В-третьих, нравственные качества рыцаря. Они являются тем самым ключевым набором особенностей, который и отличают рыцаря от простого солдата и обособляют его как отдельный социальный класс. Мужество и благочестие должны стать его добродетелями. А щедрость и верность своему делу должны подтверждаться постоянно на практике.

В-четвертых, трудно представить рыцаря без прекрасной дамы. При этом она необязательно должна быть именно красивой, по нашим современным представлениям. Благородное происхождение – этого порой было достаточно, чтобы рыцарь посвятил всю свою жизнь выбранной даме.

И наконец, физические данные. Исходя из того, что рыцарь должен быть и храбрым, и мужественным, и обладать собственным доспехом, да еще и быть прекрасным всадником, можно сделать вывод, что физическая характеристика играла большую роль. Слабый, больной рыцарь с трудом бы смог соответствовать всем требованиям, выдвигаемым к данному званию.

Этот собирательный образ нашел свое отражение во многих видах искусства, и видеоигры активно продолжают его использовать и развивать. Но удивительно то, что этот образ, по факту, остается неизменным на протяжении уже многих веков, однако интерес к нему не угасает и по сей день.

Этим и воспользовались «CD Project RED». Но они понимали, что этот образ во многом поэтизирован и возвеличен, и с реальностью имел мало общего, а, следовательно, включить его в атмосферу игры, претендующей на одну из лучших в мире игр в стиле альтернативного средневековья, было достаточно трудно, так как он смотрелся бы вычурно и не к месту. Поэтому ими было найдено гениальное по своей сути решение. Они поместили целое королевство (Гуссент) на политическую карту мира, в котором будто царил сказка. Контраст с окружением при переходе из одной локации в другую сложно не заметить. Серые тона сменяют яркие краски, угрюмые и «грязные» пейзажи заменяют живописные фоны природы. Но, что самое главное – люди. А точнее рыцари. В других локациях «Ведьмака» вы можете встретить множество рыцарей, но они, скорее, солдаты, как и было в реальности. В них нет напыщенного благородства, нравственные и моральные качества давно пошатнулись, и доспех совсем не блестит. А слава и подвиги стали кабацкими шутками, и вся их занятость – это война в рядах армии своего короля.

Но люди, а в частности и рыцари Гуссента, другие. Они точь-в-точь похожи на тех, что описывают авторы в своих литературных шедеврах. Сияющие доспехи, грациозные лошади, рыцарские турниры и подвиги во имя прекрасной дамы. Разработчики умышленно создали это королевство таким, показав его несерьезность и отдаленность от реальности, однако это не значит, что она как-либо отталкивает игрока от себя. Наоборот, после долгих часов странствий по реалиям средневековой Европы, пусть и альтернативной, оказаться в идеализированном мире дос-

твояет истинное наслаждение. Этот мир, пусть он и кажется «игрушечным», захватывает и притягивает, и во многом это заслуга персонажей, которые окружают игрока во время игрового процесса.

Одними из главных жителей Туссента являются три рыцаря, с которыми игроку нужно будет тесно взаимодействовать. Это Пальмерин де Лонфаль, Гильом де Лонфаль и Мильтон де Пейрак-Пейран. Эти персонажа кажутся вычурными на фоне всех внутриигровых событий и других персонажей, однако именно они играют немаловажную роль.

Они живут в своем «сказочном» королевстве, их не волнуют глобальные политические события и катастрофы. Их жизнь заключена на этом «островке» спокойствия и идеала – Туссенте. И проблемы у них прямо, как у тех самых рыцарей, что мы описывали ранее: завоевать сердце дамы, прославить себя подвигами, жить в согласии с моральными и этическими нормами, победить в рыцарском турнире. И игрок может всячески содействовать им.

Туссент, и все, что связано с ним, вышел в свет как отдельное дополнение для игры «The Witcher 3 Wild Hunt» и резко отличался по атмосфере и настрою игры. Многие пользователи смогли лично испробовать новинку уже задолго после того, как основная игра вышла в свет. И, казалось бы, аудитория может негативно воспринять данное дополнение. Но этот идеализированный мир смог снова «привязать» к экранам миллионы игроков на многие часы. Он заставил сопереживать игровым персонажам и, выступив резким контрастом суровой реальности, стилистике и социокультурным особенностям основной игры, влюбил в себя аудиторию, которая не зависит от возраста. Дети, подростки, взрослые – все нашли свое место в средневековой сказке.

Таким образом мы выяснили, что для создания видеоигр, базирующихся на историко-культурных началах, разработчики прорабатывают не только визуальный образ, но и общую внутриигровую атмосферу, исходя из художественных описаний требуемой исторической эпохи. Они создают альтернативную модель средневековой эпохи и предлагают игрокам через персонажей снова и снова переживать канувшие в лету времена. Интерактивность и возможность раз за разом проживать виртуальную «жизнь» в Средневековье актуализируют данную тематику в новых медиа и популяризуют ее в массах вне зависимости от возраста, пола или же национальности. Однако наша первоначальная цель – причины актуализации Средневековья в новых медиа – осталась невыявленной. В попытке выяснения истинных причин был проведен опрос игроков. У анкетированных выяснились причины их любви к вселенной «Ведьмака», а также к видеоиграм в средневековом стиле. Ответы были схожи, и каждый из анкетированных отмечал, что ключевыми факторами

успеха для них стали размытость морали выбора и потрясающая проработка всех персонажей и мира в целом. Атмосферу они ставят как один из ключевых факторов успеха из-за ее детальной проработанности, что дает ощущение причастности к истории. Некоторые также подмечали, что для них было интересно посмотреть на то, как в видеоигре со средневековой моделью мира будет адаптирована славянская мифология. А в качестве причин популярности именно «средневековых» игр анкетированные отмечали, что сказочная атмосфера эпохи происходящего пленит и влюбляет в себя с первых минут даже пользователей, незнакомых со средневековой культурой.

Литература

1. Игра престолов. Отзывы и критика. Рейтинги // Свободная энциклопедия Википедия. – [Электронный ресурс]. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki / Игра_престолов_\(телесериал\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Игра_престолов_(телесериал)) (дата обращения: 16.03.17).
2. Games of Thrones season 6 : cost of HBO hit rockets to \$10m per episode // Independent. – [Электронный ресурс]. URL: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/game-of-thrones-season-6-hbo-spends-over-10m-on-each-episode-a6959651.html> (дата обращения: 16.03.17).
3. *Хенсельт* // Ведьмак Вики. – [Электронный ресурс]. URL: <http://vedmak.wikia.com/wiki/Хенсельт> (дата обращения: 16.03.17).
4. *Оссовская М.* Рыцарь и буржуа: Исследование по истории морали – М. : Прогресс, 1987. – 528 с.

Список источников

1. Видеоигра – «The Witcher». 2007. Разработчик – «CD Project RED»
2. Видеоигра – «The Witcher 2: Assassins of Kings». 2011. Разработчик – «CD Project RED»
3. Видеоигра – «The Witcher 3: Wild Hunt». 2015. Разработчик – «CD Project RED»

СЕНТИМЕНТАЛИЗМ И СЕНТИМЕНТАЛЬНОСТЬ В СОВРЕМЕННУЮ ЭПОХУ

Е.В. Дергач

Научный руководитель **Е.В. Барнашова**

Национальный исследовательский
Томский государственный университет, г. Томск

В настоящее время понятие «сентиментальность» носит в большей мере негативный оттенок. В разговорах мы часто можем услышать извинения собеседника за то, что он при нас слишком расчувствовался