

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

# **ЯЗЫК И КУЛЬТУРА**

**Сборник статей  
XXIX Международной научной конференции  
(16–18 октября 2018 г.)**

***Часть 1***

Ответственный редактор  
доктор педагогических наук, профессор *С.К. Гураль*

Томск  
Издательский Дом Томского государственного университета  
2019

**Культурная ценность видеоигр на примере игры Hellblade:  
Senua's Sacrifice**  
**The cultural value of videogames on the example  
of a game Hellblade: Senua's Sacrifice**

**Аннотация.** В данной статье рассматривается культурный аспект видеоигр, а точнее, их культурная ценность. Используется конкретный пример из современной игровой индустрии, на который автор опирается для обоснования того, что видеоигры являются важной частью культуры, а не представляют собой только вид развлечения.

**Abstract.** In the article the cultural aspect of videogames is studied, to be more specific, their cultural value. The example from modern videogame industry is used to prove the idea that videogames are the important part of culture and that they are not only an entertainment.

«Исследования культурологов показали, что определений культуры насчитывается уже более пятисот» [1]. В основном из множества определений следует то, что культурой является самая разнообразная человеческая деятельность и ее плоды. В свою очередь, видеоигры уже давно являются масштабным феноменом культуры. В данной статье не будет рассматриваться такой дискуссионный вопрос, как «являются ли видеоигры искусством?», поскольку уже на данном этапе развития видеоигровой индустрии игры не нуждаются во всеобщем признании их искусством. «Сами видеоигры, вероятно, уже давно ушли от этого. Они шире искусства, превосходя его по скорости и доступности коммуникации, охвату аудитории, по своей выборочности и применимости» [2]. Несмотря на это, далеко не все студии по разработке видеоигр используют эти преимущества для того, чтобы создать такой продукт, который сможет заставить игрока задуматься над какой-то проблемой, узнать об особенностях определенного исторического периода, открыть для себя мифологию древнего народа, поданной в интересной форме как часть игрового процесса, узнать что-то совершенно новое и подтолкнуть к дальнейшему изучению данного нового вопроса.

Часто случается так, что именно сравнительно небольшие игровые студии создают такие проекты, которые выделяются на фоне других

игр не многомиллионным бюджетом, огромной рекламной компанией или инновационным уровнем графики, а чем-то более важным с точки зрения культурной ценности.

Таким проектом является игра *Hellblade: Senua's Sacrifice* английской студии *Ninja Theory*. Сеттинг игры основывается на кельтской и скандинавской мифологии. «Сеттинг – среда, в которой происходят действия видеоигры, место и время, где разворачиваются события видеоигры» [3]. Сюжет игры разворачивается вокруг девушки-воительницы по имени Сенуа, которая отправляется в мир мертвых Хельхейм, чтобы спасти душу своего возлюбленного по имени Дилион. Главным аспектом игры не является ее мифологическая составляющая, а тот факт, что Сенуа страдает от такого расстройства, как психоз.

Разработчики подошли максимально серьезно к отображению расстройства в игре, поэтому для помощи с симуляцией состояния человека, страдающего психозом, был привлечен профессор Кембриджского университета Пол Флетчер. Именно крайне реалистичная иллюстрация этого нарушения психической деятельности является главной особенностью игры. С помощью такого приема, как бинауральная запись, происходит создание крайне реалистичного эффекта того, как человек, испытывающий слуховые галлюцинации, может слышать голоса в своей голове, которые звучат совершенно реально для него. «Бинауральная стереосистема – это пространственная система звукозаписи и звукопередачи, при которой звуковые сигналы записываются внутри слухового канала, передаются по каналам связи и воспроизводятся в той же точке ушного канала, где они были записаны. При этом к слушателю поступает полная информация о пространственном расположении источника (источников) звука, что позволяет воссоздать трехмерный звуковой образ. Практическая реализация этой системы выполняется следующим образом, звуковые сигналы записываются обычно с помощью «искусственной головы», передаются и воспроизводятся через стереотелефоны» [4]. Разработчики настоятельно рекомендуют погружаться в игровой процесс в наушниках, потому что тогда голоса в голове Сенуа начинают словно звучать в голове игрока, что заставляет невольно чувствовать страх и дискомфорт, ведь психически здоровым людям не знакомы такие ощущения.

Также другим способом изображения состояния главной героини являются головоломки, для решения которых игроку необходимо

находить, совмещать элементы окружения, находя скрытые знаки и образы. Таким образом, показано то, как люди с психозом могут придавать значение окружающим их предметам и видеть в них скрытые смыслы. В игре присутствует множество более мелких элементов, например, в определенный момент игры деревья могут начать раскачиваться в такт движениям Сенуа, демонстрируется то, что человек, страдающий психозом, может видеть умысел в самых обычных природных явлениях. Благодаря всем этим элементам, игрок, который не имел представления о том, что такое психоз, или имел ряд заблуждений, сможет понять то, что чувствует человек с данным недугом, также развеять предрассудки, связанные с психозом. Возможно, некоторые люди могут не понимать разницы между психопатией и психозом, а между ними существует колоссальная разница.

Конечно, недостаточно только одной компьютерной игры, чтобы развеять все мифы и заблуждения. Сами разработчики отлично это понимают и предлагают игроку ознакомиться с проблемами психического здоровья на специально созданном ресурсе.

Таким образом, можно заключить, что видеоигры являются выдающимся культурным феноменом, а пренебрежительное к ним отношение не является разумным. Уже в настоящий момент можно перечислять десятки знаковых видеоигр, а игровая индустрия еще очень молода, из чего можно заключить, что впереди нас ждет и рост качества игр, и рост количества знаменательных для индустрии проектов.

### Литература

1. Кузнецова Е.В. Определение культуры: разнообразие подходов // ПНиО. 2013. № 5.
2. Деникин А.А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11).
3. Галанина Е.В., Акчелов Е.О. A potentia ad actum: виртуальный мир видеоигры // Манускрипт. 2016. № 12-3 (74).
4. Игнатов П.В., Иванов Ю.М., Алдошина И.А. Бинауральная стереофония на современном этапе развития бинауральных технологий // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1-1.
5. Санагурский Д.Ю. Видеоигры как сюжет культурологического // Культурологический журнал. 2015. № 1 (19).
6. Ляпкина Т.Ф., Данилова А. Ю. Компьютерные игры как объект антропологического исследования // Вестник СПбГУК. 2016. № 1 (26).